Tot.249

QQ群号:77269227

任天堂的乌托邦——热评任天堂新掌机3DS

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

前线狙击 **潜龙谍影 和平行者** 8页特大号

发售前全面总结 **MGS×怪物猎人 震撼公布!**

Love Plus+/特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2

超级马里奥银河2/SD高达 扭蛋战争

怀旧殿堂

对 Shinobi 忍 的回忆

特稿

第2次3D革命

跃然而出的立体时代

— 攻略透解 —

北斗无双

全要素解析+制霸心得技巧

世界树迷宫III 星海的来访者

真结局完全指引

— 特快专递 —

死或生 天堂 | 赤钢铁2 | 正当防卫2

普利尼2 特攻游戏

特别企划二连发

第一既出,谁与争锋

细数游戏之"最"

没有声音,游戏就缺失了灵魂的一角

探访游戏世界的音乐家

— 游戏3.0 —

X360 春季更新开始!

解BAN硬盘 支持U盘!

2010.5A 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

09>

9 771008 060006

Gamehalo **潜龙谍影 和平行者** ——全方位多角度—— 海量影像奉上

怀旧殿堂影像版 Shinobi 忍 系列回顾 | 电影前线 生化危机:来生 | 一球成名2010 Vol.7

如龙4 精彩影像欣赏 | 现代战争2 扩展地图包宣传影像 | 光环 电影版 宝莱坞风格预告片

本期赠品 140分钟 DVD

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 3
新作短波 30
排行榜 34
黄金眼 36

游戏情报站要闻

AB集团大重组，成立《COD》巨型部门 6
《异世纪传说R》今夏登陆PS3 8
《口袋妖怪 黑·白》秋季登陆NDS 8
丛林！机甲！《战争机器3》详情泄露？ 9

前线狙击

潜龙谍影 和平行者 12
超级马里奥银河2 20
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2 23
SD高达 扭蛋战争 26
Love Plus+ 28

总第249期 5A

COVER STAFF

封面用图：《北斗无双》
封面设计：一刀

©武论尊·原哲夫/NSP 1983
©2010 TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

软硬兼施 66
游戏3.0 68
游戏进行时 70

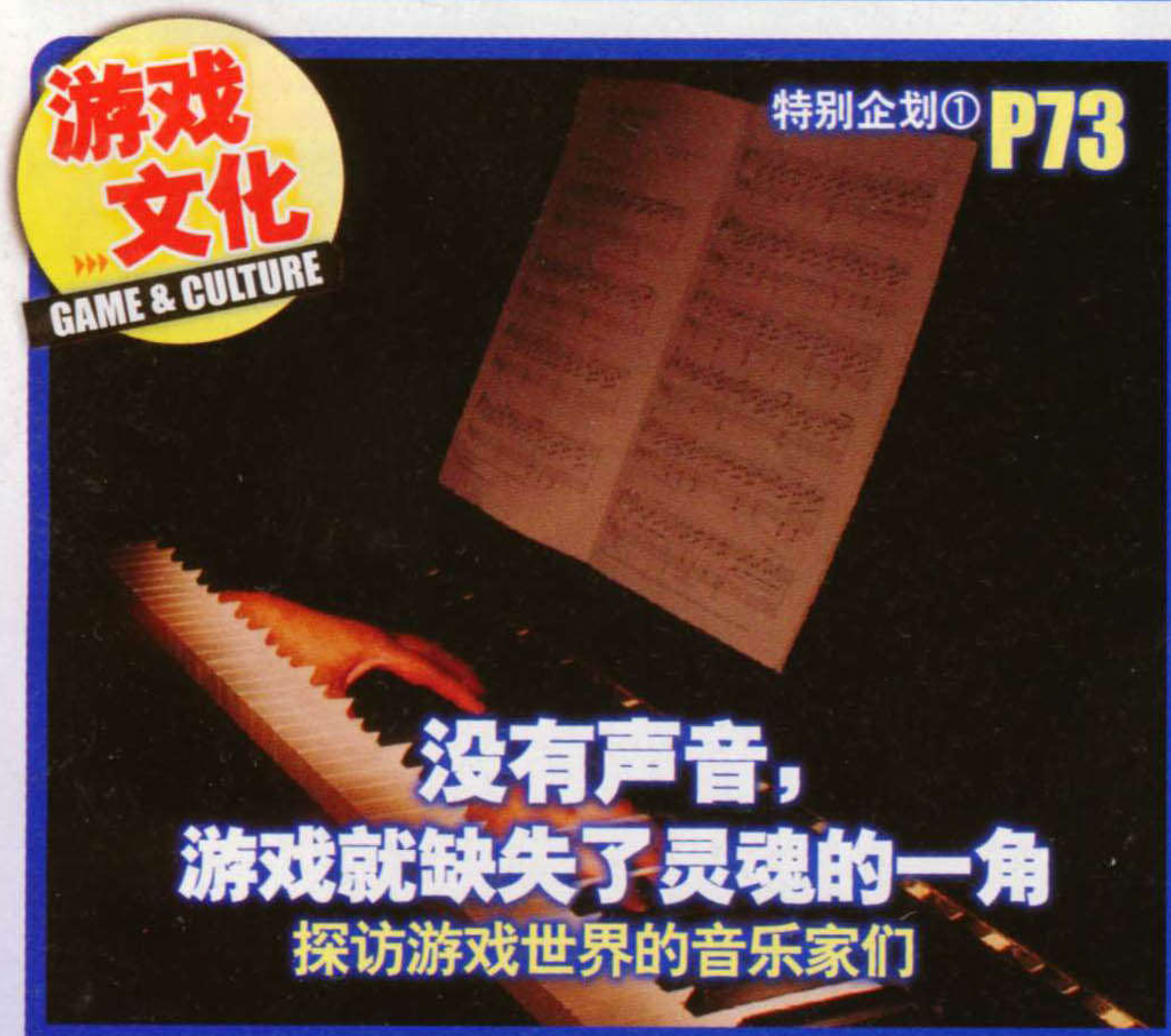
攻略透解

北斗无双 38
世界树迷宫III 星海的来访者 46

特快专递

赤钢铁2 53
死或生 天堂 56
正当防卫2 59
普利尼2 特攻游戏 64

读编往来 102
小编寄语 108
发售表 110
游风艺苑 112



特别企划 73
自由谈 80
华立·街机新时代 82
多边共享区 84
邪魔院 87
怀旧殿堂 88
特稿 90

收藏者：

收藏日期：

QQ群号:77269227

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

Love Plus+	28
蜡笔小新 春日部忍者队	37
世界树迷宫III 星海的来访者	37 46

PS3

北斗无双	36 38
波斯王子 遗忘之砂	光盘
超级街头霸王IV	光盘
荒野大救赎	光盘
狙击手 幽灵战士	光盘
洛克人10	37
尼尔 伪装者	32
如龙4 传说的继承者	光盘
使命召唤 现代战争2	光盘
泰坦之战	光盘
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	23
越狱 阴谋	70
争分夺秒	光盘
正当防卫2	59
蜘蛛侠 破碎次元	光盘
最终幻想XIV	30 光盘

PSP

炽焰同盟	32
高达 突击幸存者	71
幻想传说 换装迷宫X	31
普利尼2 特攻游戏	37 64
潜龙谍影 和平行者	12 光盘
尸骸聚会	32
死或生 天堂	56
咲 Saki 携带版	72
尤迪的工作室 被囚禁的守护者	37

Wii

SD高达 扭蛋战争	26
爱丽丝梦游仙境	37
超级马里奥银河2	20 光盘
赤钢铁2	36 53
异度之刃	光盘
银河战士 另一个M	光盘

X360

白骑士物语 光与暗的觉醒	31
北斗无双	36 38
波斯王子 遗忘之砂	光盘
超级街头霸王IV	光盘
荒野大救赎	光盘
狙击手 幽灵战士	光盘
洛克人10	37
尼尔 完全形态	32
使命召唤 现代战争2	光盘
泰坦之战	光盘
越狱 阴谋	70
争分夺秒	光盘
正当防卫2	59
蜘蛛侠 破碎次元	光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容

特别收录

现代战争2
扩展地图包宣传影像
旧图综合症 | 新地图BAILOUT演示
新地图SAVAGE演示 | 新地图STORM演示
旧地图CRASH两作场景比较演示
旧地图OVERGROWN两作场景比较演示

潜龙谍影 和平行者
片头角色介绍动画 | 愚人节特别影像
联机BOSS战影像 | 最新实际游戏影像
狩猎模式实际游戏影像
插曲「恋の抑止力」MV

如龙4
精彩影像欣赏

一球成名2010 Vol.7
怀旧殿堂影像版

Shinobi 忍 系列回顾

新作影像集锦
超级马里奥银河2
波斯王子 遗忘之砂
最终幻想XIV
银河战士 另一个M
狙击手 幽灵战士
蜘蛛侠 破碎次元
争分夺秒
超级街头霸王IV 开场动画
异度之刃
VR战士5 FINAL SHOWDOWN 愚人节特别影像
荒野大救赎 特别影像：西部生活1&2
泰坦之战

电影前线
敢死队 | 生化危机：来生
怪物史莱克4

ENDING SONG
愚人节特别影像
宝莱坞风格《光环 电影版》预告片

本期光盘特别附赠
战神III原声音乐集+248～249期游风艺苑作品精选+近期游戏壁纸

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的"一球成名"栏目又回来了！从即日起，"一球成名2010"向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

北斗无双 ①	Koei Tecmo ②	动作 ③
多机种 ④ 北斗无双 ⑤		⑥ 日版
2010年3月25日 ⑦	1～2人 ⑧	7800日元 ⑨
对应机种为PS3及X360 ⑩	⑪	对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉　马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯 健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年5月1日
定　　价：人民币9.80元

QQ群号:77269227

任天堂的乌托邦

文 Lancer 编 星夜 美编 anubis

“它将把玩家带到‘虚拟乌托邦’，为所有人带来从未体验过的视觉与听觉——这一切只需一部普通家用机的价钱。”

这是 15 年前，任天堂老社长山内溥对 Virtual Boy 许下的承诺，听起来有点像詹姆斯 · 卡梅隆对《阿凡达》的宣传口号。而《阿凡达》确实在最大限度上兑现了承诺，Virtual Boy 带给玩家的却是一个令人头晕欲呕的腥红世界。山内溥说：“任天堂的政策永远是在实现技术突破，能以贴近大众的价格提供创新娱乐时才推出新主机。”任天堂确实把 VB 的价格控制到了 200 美元以内的合理范围，却没有实现技术突破。横井军平曾提出“枯萎技术的水平思考”，认为应当用创新的手段改造“枯萎”的技术，这种用创意弥补技术的思维从 FC 时代开始一直被贯彻执行，至今仍被岩田聪奉为金科玉律。而横井军平本人却打破自己的格言，在追求前沿技术中创造了任天堂历史上最失败的主机，并葬送了自己辉煌的职业生涯。此后十几年，“3D”成为任天堂的禁忌，再也没人提及——直到现在！

掌机业务再次走到瓶颈时，任天堂再次求助于世所罕见的 3D 技术。这将会是历史的重演，还是旧梦重圆的开始？

胜利宣言

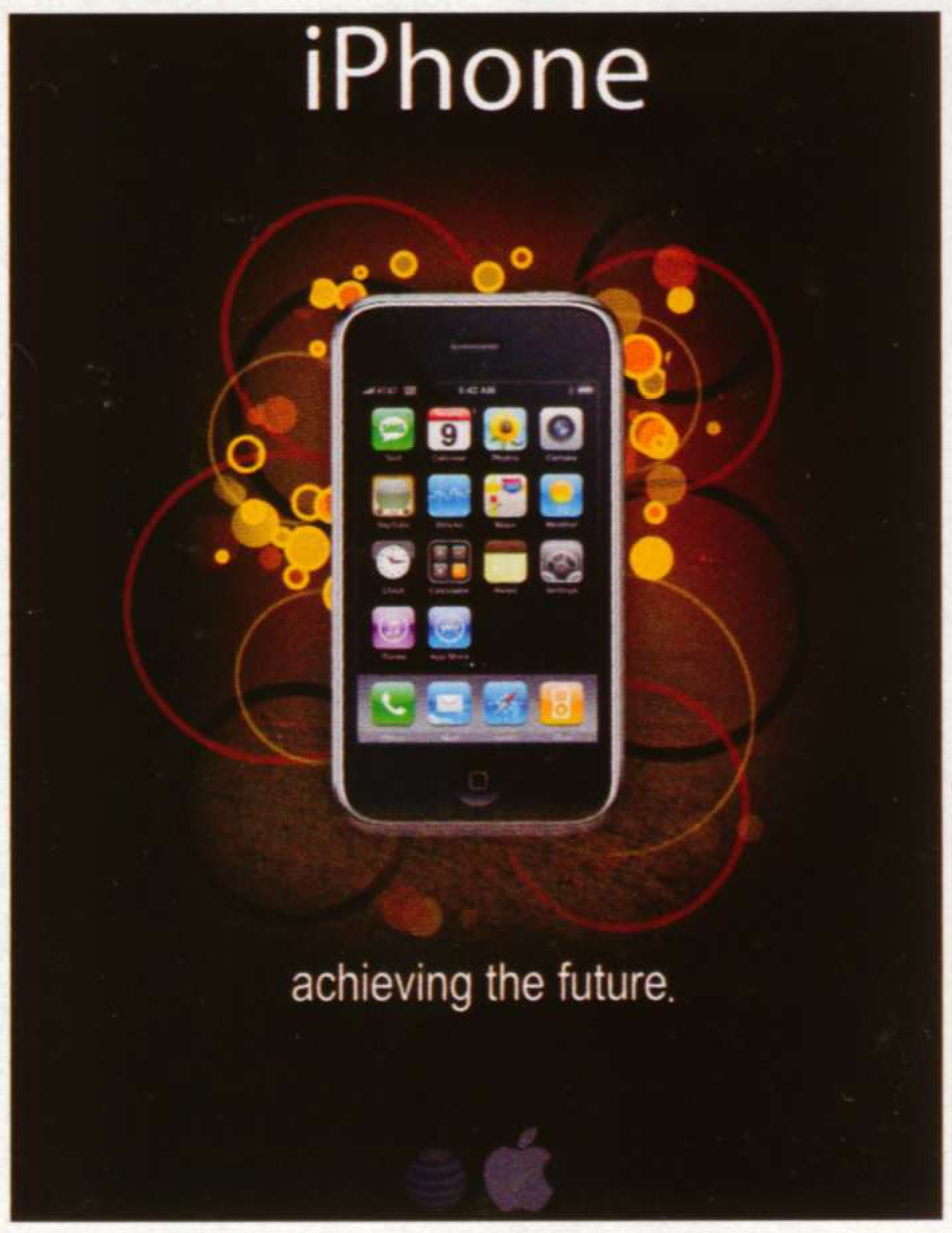
“我们已经在与索尼的最终决战中获胜，但是仍然需要提高软件的开发速度。”

今年 2 月下旬，岩田聪在京都总部向任天堂的开发部队发表了这一胜利宣言。在对外的公开场合，一副谦谦君子形象的岩田聪永远不会有此等狂妄发言。但去年末 Wii 的转危为安令岩田聪绷紧的神经终于得到了放松。去年 12 月，PS3 北美销量 136 万台，Wii 为 381 万台，NDS 单月全球销量超过 760 万台。《Wii Sports 运动胜地》、《新超级马里奥兄弟 Wii》与《Wii Fit Plus》都按照预想般突破千万销量，市场再次证明，只要任天堂的大作推出速度够快，就可以不断保持市场热度，任天堂与往年一样度过了一个火爆的圣诞节。索尼最大规模的一次反击并未动摇任天堂的根基，游戏产业依旧是任天堂的天下。

岩田聪的内心永远存在危机感，现在他最担忧的对手已经不是索尼，而是苹果。去年 11 月，任天堂面向 3000 多名消费者进行了品牌认知度的抽样调查。结果表明，在女子高中生中，对 iPhone 的青睐度远高于 NDS，理由是“NDS 上令人惊奇的软件正不断减少”。从 2008 年开始被《商业周刊》等财经媒体爆炒的“苹果 VS 任天堂”跨行业之战正在从无稽之谈变为现实。当美国任天堂总裁雷吉不屑一顾地说“iPhone 不是一个可靠的游戏平台”时，岩田聪已经在私底下忧心忡忡地告诉他的心腹们“未来的假想敌将会是苹果”。

iPhone 真正的优质游戏不多，但凭借已经深入人心的 App Store 所提供的大量免费与廉价软件，用户有更多的选择自由与“尝鲜”的可能性。App Store 的软件下载量超过 30 亿，这个天文数字引无数游戏商竟折腰，日本的主要游戏发行商已全面加盟，《MGS》、《FF》、《生化危机》等悉数登陆 iPhone。NDS 引以为傲的炼脑、料理、教学等软件在 iPhone 上一样不缺，NDS 与 iPhone 之间的同类软件交集面越来越大，NDS 的所有功能 iPhone 几乎都可实现，而 iPhone 利用多点触摸、体感控制等功能制作的一些游戏 NDS 却无法做到，此外 iPhone 还有更强的 3D 性能。App Store 低门槛、低成本的运营模式被任天堂视为心腹大患。任天堂可以用它的简单创意卖出成百上千万套游戏，但若论创意却敌不过 App Store 无数开发者的群体智慧。这些价格不到 NDS 游戏五分之一、甚至可能免费提供的游戏可能会截断任天堂创意致富的财路，三五个程序员用三五个月做个算术炼脑软件就可以卖几千万套的黄金时代或许会被 iPhone 的业余开发者们终结。

▲京都市右京区东映太秦电影村里免费提供的向导软件。



▲ iPhone 目前已被岩田聪视为最大的假想敌。

QQ群号:77269227

岩田聪曾多次引用山内溥说过的一句话："游戏并非生活必需品，我们需要思考如何让我们的产品在并非必要的情况下成为人们优先购买的对象。"岩田聪的终极目标是让非必需品的NDS成为人手一台的掌机，岩田聪认为，目前NDS与iPhone相比的主要优势是其用户层更为大众化，而iPhone的主要购买者仍是那些喜欢高科技电子产品的潮流人士。"人手一台"口号的真正含义也许不是让每个人都拥有NDS，而是使所有人都对NDS产生兴趣，让每个家庭成员都可以从NDS获得乐趣。任天堂要把NDS推向最广泛的人群，而这需要覆盖面最广的广告攻势。为此任天堂的广告预算每年都在增长，2009年已经增加到1000亿日元的惊人规模。

传统的游戏零售渠道早已无法满足任天堂的主流化渗透需求。自从2005年打出"触摸世纪"品牌战略之时，任天堂通过各类实用软件将NDS打入各行各业。任天堂与各行业和机构的龙头合作，打破了游戏业的疆界。早期是活跃于敬老院、医院、地铁站等场所，如今在旅游区、游乐场、商场、连锁餐厅、美术馆等都可以看到NDS被经营者们活用。在京都市右京区东映太秦电影村，NDS成为游客们的旅游向导。任天堂帮助东映公司制作了电影村的向导软件，游客们携带NDS入村可免费下载该软件，相当于带了一位个人导游。东京迪士尼IKSPIARI商场也引入了NDS向导服务。麦当劳从去年6月开始在日本各地加盟店设置NDS无线服务终端供顾客使用，目前日本的3300多家麦当劳都有NDS网络服务可用。麦当劳还斥资2亿日元自行研发了名为eSmart的NDS专用培训软件，安装于分店的NDS，用于培训新员工。为了扩大NDS在社会各领域的应用，任天堂对于这些向顾客免费提供的服务软件不征收权利金，甚至可能会提供开发援助。岩田聪的目的是通过其他行业提供的这些免费软件提高NDS的价值含量，部分抵消iPhone免费软件带来的冲击。

自灭之种

2009上半年，任天堂的软件供应青黄不接，直接导致Wii软硬件销量腰斩，任天堂股价从年初跌到年底。岩田聪曾承认错判业界走势，2008年Wii销量达到顶点，在市面上持续供不应求。任天堂有意放缓大作供应速度，以缓解缺货局面。2006年夏季任天堂曾经为了缓解NDS的严重缺货而有过同样的举措。但这次Wii销量跌下去后差点再也爬不上来。经过这次教训，岩田聪再也不敢掉以轻心。

2010年1月，岩田聪向任天堂的数百名开发人员发出动员令，要求开发者们"不要闭门造车，加快开发速度"。任天堂全球员工总数4100多人，但美国与欧洲分公司主要负责营销与外联，游戏开发工作几乎完全由京都总部完成，实际开发人员数量不到500人，分别是人数约200人的企划开发本部以及240人的情报开发本部。这样的团队规模还不到EA的十分之一。以任天堂的财力，可以不费吹灰之力将员工数量扩大十倍以上，但岩田聪却没有大幅增加开发人员的打算。近年来，任天堂每年新招大学毕业生的数量稳定于100人左右，全球不超过400人，在这些新员工中，游戏开发者所占比例少之又少。任天堂经常有人手不足而导致某些创意无法实现的情况发生，总是有员工抱怨"挤不出时间策划新作"，而岩田聪提出的解决方案是提高员工效率，而不是扩招。任天堂宁愿将本社无法完成的工作外包给外部开发商，也不愿盲目扩大开发团队规模。岩田聪的说法是要"保证企业文化"，只招募能与任天堂的文化完全融合的人才。这造就了进入任天堂的高门槛。宫本茂曾自嘲，如果30多年前的他来到如今的任天堂找工作，也许会被拒之门外。

30年来，任天堂的用人制度和它的游戏一样，秉承"贵精不贵多"的原则。任天堂并不强求每年发行的游戏数量，2006年任天堂在日本发行了34款游戏，北美21款。到2008年分别减少到14款和10款。如果没有足够有趣的游戏创意，任天堂宁愿减少游戏数量。这也是从山内溥时代一直流传下来的任天堂文化的一部分。岩田聪要求的是稳定的大作供应，而非发行的游戏数量，单纯地增加开发人员数量无法解决根本问题，反而有可能导致"成长的烦恼"。历史证明，企业规模增长过快，员工数量增加太多，很容易造成管理问题，导致企业文化变质。EA的员工数量在短短几年内从3000多人增加到近万人，迅速吞并吸收的多家工作室在融合过程中出现了激烈的文化冲突，这是如今EA危机的问题根源。任天堂为保证自身的企业文化而鲜有收购行动，多年前任天堂与世嘉原本已经到了谈婚论嫁的地步，最后山内溥因"企业文化相差太大"为由放弃收购。

■这座毫不起眼的三层楼房就是任天堂的发源地。

▲岩田聪不仅负责商业规划，也亲自掌管任天堂的游戏开发。

岩田聪与宫本茂是任天堂企业文化的代表。宫本茂率领的情报开发本部主要负责《马里奥》、《塞尔达》等传统游戏类型，作为任天堂的游戏研发总指挥，他也负责监管企划开发本部的新形态游戏（练脑、健身游戏等）研发，不过该部门的真正执掌者是岩田聪本人。身为商业总指挥的社长亲自管理游戏开发部门，这在所有游戏公司都是十分罕见的管理机制，足以证明软件对于任天堂战略全局的重要性。游戏业中科班出身的总裁级人物不多，HAL研究所出身的岩田聪是屈指可数的商业高手兼游戏制作人。任天堂企划开发本部的多数游戏看似简单，但从创意提出到最终投产，经过了层层筛选，开发者需要不断向岩田聪提交开发方案，获得批准并提供修改意见后才投入制作。所谓兼听则明，即使有岩田聪与宫本茂把关，也无法确保游戏的趣味性。为此任天堂于去年9月成立子公司"马里奥俱乐部"，300余名员工的日常工作职责就是体验开发部送过来的游戏样品，检验其趣味性，并整理出是否有潜力继续开发下去的评测报告，交给岩田聪与宫本茂做最后的审批决定。所有游戏发行公司都有一个项目审核机制，但很多公司是由商业管理者扮演检验与审核的角色，这些管理者甚至可能对游戏一窍不通，仅根据市面上同类游戏的销售情况判断商业前景。任天堂的马里奥俱乐部则是一个由玩家组成的公司，"趣味性"是他们检验游戏的惟一标准。任天堂相信，只要是有趣的游戏，就一定有商业潜力。从"脑白金"，到最近销量刚突破300万的《朋友聚集》，这些简单而打破业界传统的游戏只有以任天堂的开发机制才有成功的可能。若是改为其他公司的审核机制，它们可能在第一关就被直接枪毙。即使侥幸被亮了绿灯，也几乎不可能投入大量宣传资源为其造势。

瑞穗证券分析家小山武史说："保证运营成本中人力成本的低比例是实现高利润率的秘诀。"——这就是岩田聪笃信的"效率经营"原则，即让每个员工都创造出最大的价值。

QQ群号:77269227

从 2005 年到 2008 年，任天堂的销售额增长了 3.6 倍，而员工数量只增加了 30%。上个财年，任天堂平均每个员工创收 4.5 亿日元。但与之相对的，任天堂员工的工资增长幅度却非常有限。任天堂内部的积怨也由此而起。任天堂售后服务部门、游戏开发部门与网络部门等的工作量不断加大，开发、生产与销售部门之间互相存在不满情绪。开发部认为自己是任天堂财富的主要创造者，但换来的却是“能者多劳”。岩田聪早已察觉到公司内部的暗涌，他在 2009 年初于内部网开设了一个板块，名曰“自灭之种”，用于警醒所有任天堂员工：危机的根源可能就在内部。“自灭之种”的目的是让员工自由指出任天堂存在的缺陷，从开发一线提出的意见共 700 多条，主要集中在“工作量分布不均”。这是任天堂内部矛盾开始激化的明显信号。

表面上任天堂员工拥有日本业界最理想的待遇，游戏开发难度也不高，应该是最让业界同仁艳羡的人群。而实际上任天堂的开发者也不轻松，每年被中途枪毙的游戏项目数量远多于实际上市的游戏。开发者们搜肠刮肚好不容易想到了新作创意，开发出样品或者几乎做出了成品之时却被扔进了垃圾桶。过去几年任天堂发行的游戏数量越来越少，不是因为开发者们的效率降低，而是因为创意枯竭。NDS 发售 6 年后，其创意空间似乎已经被挖掘殆尽，难以构思出令人眼前一亮的新作创意。在概念构思阶段就被扼杀的游戏越来越多。除了《银河战士》制作人坂本贺勇的《朋友聚集》外，任天堂的 NDS 原创游戏大多已不复当年之威。根本原因并非任天堂的开发者们失去了创新能力，而是他们赖以生存的创新土壤已经失去养分，任天堂需要一片新的土壤——这就是 3DS！

第三支柱

“我发现市面上的游戏已经过于饱和，几乎不可能再创造出什么新意。我认为游戏公司们已经江郎才尽了。我想要创造出一种不是电子游戏的新类型游戏，那样设计师们才能想出新点子。”

以上是 VB 公布后，横井军平在媒体采访时谈到的 VB 开发原因。软件创意是凭依于硬件之上，横井军平希望以新概念的主机激发软件开发者们的灵感，这也是 3DS 的诞生原因。去年 NDS 全球销量首次突破 3000 万台，正是处于全盛时代。从 2006 年至今，NDS 硬件销量已经保持 4 年的连续增长，但销量增幅在不断放缓，去年的增长率仅 1%。软件销量方面已开始全面下滑，去年后 9 个月 NDS 软件销量同比减少 4000 多万套，NDS 业务的总收入水平呈明显下降之势。任天堂已经习惯了年均 30% 以上的业绩增长率，投资者无法忍受业绩的负增长，从去年初开始不断抛售任天堂股票，使其股价跌回到每股 2000 多日元，市值缩水到 2007 年巅峰时期的四分之一。如今任天堂的营收规模是 5 年前的 4 倍，市值却在大起大落之后回到了 5 年前。任天堂需要一个革命性的产品使其重新走向上升通道，只有与 NDS 和 Wii 一样的新概念主机能担此大任。

任天堂一直在寻找一种对手想像不到、又能激发开发者灵感的新主机界面，iPhone 已经拥有摄像头、多点触摸屏与动作感应器，要找到一种 iPhone 无法实现的新界面并不容易。在任天堂负责掌机研发的“开发技术本部”前身是横井军平率领的任天堂第一开发部，搜寻与评估新技术是其日常主要工作之一。当外界普遍认为新一代 NDS 将以内置动作感应器为主要变更点时，开发技术本部关心的是如何实现 iPhone 无法做到的操作体验。主流的掌上电子产品大多无法逃脱“触摸屏、摄像头、动作感应”这三点形成的框架，任天堂的选择并不多，所以当夏普宣布他们的裸眼 3D 液晶屏已经成熟时，任天堂找到了答案。

夏普液晶事业本部长长谷川祥典在 4 月 2 日的裸眼 3D 屏发布会中说：“就像黑白电视变成彩色一样，今后所有显示器终将实现 3D。”大屏幕高清电视仍然需要 3D 眼镜的辅助，而掌上设备已经可以率先实现裸眼 3D。长谷川祥典说多家电子厂商和手机厂商已经找上门洽谈合作，虽然他没有提到任天堂，但 3DS 应该是夏普的信心之源。夏普预计本财年 10～20% 的夏普手机将会使用裸眼 3D，下个财年一半的手机都将裸眼 3D 化。如果夏普抓稳了任天堂这个客户，每年的订单数量可能达到数千万之巨，小型裸眼 3D 屏幕将迅速普及，被其他模仿者争相采用，作为该行业领袖的夏普将受益无穷。

日本业界普遍猜测 3DS 的机能将达到甚至超越 NGC，任天堂过去推出的游戏将会被 3D 化之后全面移植 3DS，使其在短期内具备足够丰富的游戏阵容。3DS 的初期市场定位应该是已经拥有 NDS 多年的老玩家，这些核心玩家可以接受较高的价格。有液晶专家称，夏普的小型裸眼 3D 液晶屏成本不高，大约在 20～30 美元之间。但要实现较为理想的 3D 效果，需要确保较高的画面解析度与帧率，对硬件性能要求不低。按照任天堂的一贯定价策略，3DS 售价可能在 200～250 美元之间。

3DS 公布后不久，任天堂就公开了《口袋妖怪 黑·白》，表明了继续支持 NDS 的姿态。在未来几年内 3DS 与 NDS 将长期并存，NDS 凭借价格优势仍可在主流市场上继续扩张，3DS 会从核心玩家逐步扩张到主流用户。当年 NDS 公布时，被任天堂定位为“第三支柱”，如今 Gameboy 已然仙逝，3DS 会成为 Wii 与 NDS 之后真正的“第三支柱”。任天堂的掌机软件开发主力会逐渐转移到 3DS，而《马里奥赛车 DS》、《任天狗》、《脑白金》、《新超级马里奥兄弟》等销量常年保持在两三百万套的怪物可以继续吸引主流休闲用户。6 年前，任天堂发现了一片蓝色的海洋，如今这片广阔的海域已是任天堂的天下，而岩田聪已经在朝着下一个湛蓝的海域扬帆出航。

▲ 3DS 刚公布，网上就出现了各种网友构想图。

QQ群号:77269227

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

03.31 Activision Blizzard 公布了自公司成立以来最大规模的一次集团重组，将公司划分为四大部门，其中一个部门专门负责“《使命召唤》系列”。

03.31 Capcom 宣布《怪物猎人携带版 2nd G》日本累计出货量突破 400 万套。

04.05 印度 Reliance 媒体集团宣布收购英国 Codemasters 公司 50% 的股权。

04.07 Konami 召开《潜龙谍影和平行者》制作完成发布会，公布了与十几家公司的合作计划，包括与 Capcom 合作在游戏中设置类似于《怪物猎人》的关卡。

04.08 苹果公司宣布将为 iPhone 打造类似于 Xbox LIVE 和 PSN 的在线游戏服务。

04.09 任天堂正式确认《口袋妖怪 黑・白》将于秋季发售，该作将采用 3D 画面与全新视角。

04.09 Konami 召开新闻发布会，公布了《绿色兵团 前爱国者》、《寂静岭》新作等。

04.09 Activision Blizzard 向洛杉矶高等法院提出对 IW 高层 Vince Zampella 和 Jason West 的反诉讼，指出这两人“密谋叛乱”。

NOTEPAD

事件 EVENT AB 集团大重组，成立《COD》巨型部门

Infinity Ward 高层 Vince Zampella 与 Jason West 离去后，Activision Blizzard 曾表示正在组建一个围绕“《使命召唤》系列”的庞大部门。3 月 31 日，在财年结束的最后一天，AB 正式公布了重组方案。

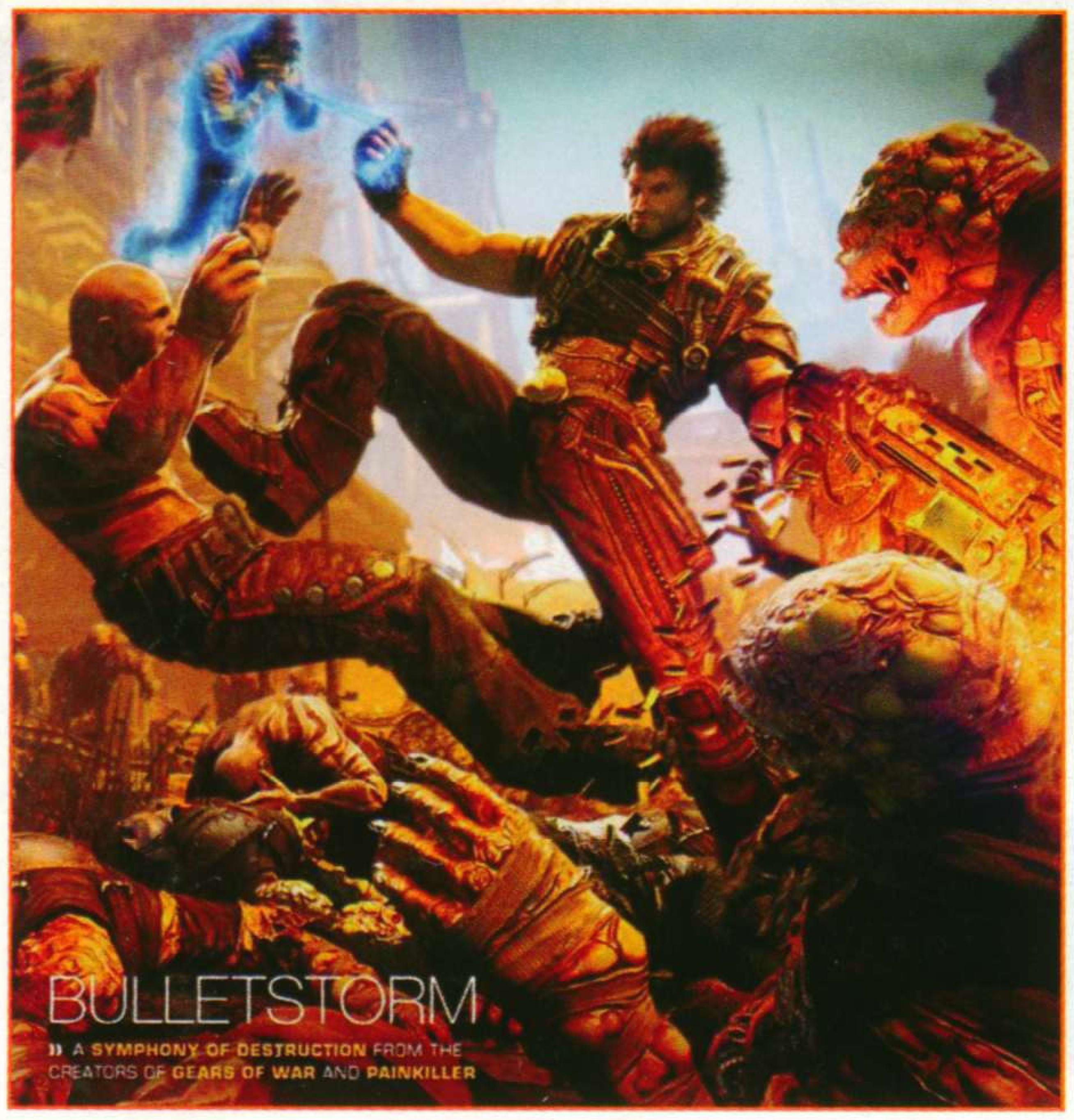
这是一次大规模的集团重组，除暴雪之外的所有部门都牵扯在内。在重组之后，AB 将会划分为 4 个部门，其中有一个部门专门负责“《使命召唤》系列”，就像主要围绕《魔兽世界》的暴雪一样，可见《COD》如今对 AB 的重大意义。除了《COD》部门与暴雪外，另外两个部门分别负责 AB 自有品牌（包括《吉他英雄》、《托尼滑板》等）与授权游戏（《蜘蛛侠》、《变形金刚》等）。原 AB 发行部副总裁 Mike Griffith 将会担任 AB 副主席，今后成为总裁 Bobby Kotick 的顾问；前首席财务官 Thomas Tippl 担任首席运营官。

这次改革的主要目的是在开发与发行机制上更好地配合《使命召唤》的需要，这是 AB 成立以来最大规模的一次重组。在这次重组中进行了小规模的裁员，被裁人数只有 15 人。AB 表示今后将会把更多资源分配到最具盈利性的部门，《COD》部门预计将会被划拨更多杰出人才。

特报 SPECIAL iPhone 将开通在线游戏服务

苹果公司于 4 月 8 日宣布，将从今年夏季开始为其 iPhone 系列产品开通类似于 PSN 和 Xbox LIVE 的在线游戏服务 Game Center。与 PSN 和 Xbox LIVE 一样，Game Center 是为 iPhone 游戏的网络功能而准备的一个网络平台，提供网战配对、计分排名和成就系统。

据 Game Center 计划负责人 Scott Forstall 介绍，通过该服务，玩家将可以看到朋友在玩哪些游戏，并且在游戏中向他们发起挑战。如果好友没有安装相应的游戏，将会在界面中出现提示，好友可以通过该界面立即下载该游戏。Game Center 预计将会集成到 iPhone OS4 系统中，该系统将于今年夏季向 iPhone 和 iPod Touch 用户提供。



软件 SOFTWARE Epic Games 明年春季发动《子弹风暴》

2007 年 Epic Games 收购了波兰游戏开发商 People Can Fly，该公司的代表作是 FPS 游戏《恐惧杀手》（Painkiller）。People Can Fly 被收购后参与开发了“《战争机器》系列”的多个多人地图。2008 年 Epic 宣布该工作室正在开发一款新作，将于 2011 年第一季度发售，由 EA 发行。现在这款游戏终于正式公布，其名为《子弹风暴》（Bulletstorm），对应平台为 PS3/X360。这是一款科幻 FPS 新作，People Can Fly 的开发者表示，本作的画面将会超越《未知海域 2》。

游戏故事发生在 26 世纪，“星球联邦”是整个银河最强大的力量之一。Serrano 将军是联邦的代表性人物，他同时还控制着一个秘密行动团队“死亡回声”（Dead Echo），专门进行各种对保持银河和平至关重要的机密任务。游戏主角 Grayson Hunt 是精英中的精英，游戏初期，他带领团队前往刺杀一个据说造成数千人死亡的男人。他们潜入摩天大楼顶，从高处进入目的地……

本作非常强调具有创意的杀敌方式，以独特的方式杀敌就会获得更多的分数奖励，这些分数可以用来升级进攻与防守能力。在战斗中将会出现 FPS 游戏里非常少见的身体部位——腿部！玩家可以做出踢腿、滑铲等动作攻击敌人。最重要的制敌方式则是放出能量鞭，将敌人拖到面前，然后将其一脚踢飞，或者拽掉高处的某个广告牌砸死敌人。施展连续杀敌动作就会进入简短的子弹时间状态。

QQ群号:77269227

软件 SOFTWARE 史上最恐怖！《灵异恐惧 3》公布

华纳兄弟互动娱乐公司（WBIE）日前正式宣布，《灵异恐惧 3》（F3AR）将于 2010 年秋季在 PS3/X360 上推出。本作开发商 Day1 工作室是系列第一作家用机移植版的开发商。为营造更强的恐怖感，WBIE 聘请了著名恐怖片导演约翰 · 卡朋特（代表作《月光光心慌慌》、《鬼雾》等）与恐怖漫画及剧本作家史蒂夫 · 奈尔斯加盟，由卡朋特为本作塑造恐怖氛围以及执导过场动画的制作，奈尔斯撰写剧本。

在《灵异恐惧 3》中，令人恐怖的红衣女子 Alma 再度归来，而且这次还会带上她的儿子 Point Man 与 Paxton Fettel。Point Man 是在系列第一作中就已经出现的基因改良的超级战士，而 Paxton Fettel 拥有强大的隔空取物能力。除了单人模式外，本作也有双人合作模式，玩家扮演的自然是这两兄弟。WBIE 表示，本作的目标是成为市面上最恐怖的游戏。

硬件 HARDWARE “初生计划”的技术来源

去年 6 月微软宣布收购了以色列动作感应技术公司 3DV，该公司的 Z-Cam 一直被认为是“初生计划”所采用的技术。而近日，另外一家位于以色列特拉维夫的公司确认，他们的“PrimeSensor”技术才是“初生计划”的核心。这家公司叫做 PrimeSense，其官方网站中提供的演示让人想到去年 E3 展上“初生计划”的演示。其中还提出玩家在游戏时可以配合使用自己的运动设施。

特报 SPECIAL 美国主机销量 2.2 亿

美国 GameStop 游戏零售集团最近援引 NPD 的数据，由此推算截至 2009 年 12 月，美国人购买的游戏机总数量累计超过 2.2 亿台，其中 1.12 亿台为目前这一代的主流掌机与家用机。目前 NDS 在美国的累计销量为 3860 万台，Wii 为 2710 万台，X360 为 1860 万台，PSP 为 1680 万台，而 PS3 仅为 1110 万台。

另外 GameStop 还透露了他们的产品构成，在他们每年批发的游戏商品中，任天堂占 23%，索尼占 17%，微软与 EA 各占 12%，Activision Blizzard 占 11%。

软件 SOFTWARE 《现代战争 2》地图包创造新纪录

《使命召唤　现代战争 2》的最新下载内容“Stimulus Package”公布时，15 美元购买 5 张多人模式地图的高昂定价引发玩家的不满，比去年《使命召唤　战火世界》的地图包贵了 5 美元。但不满归不满，在《现代战争 2》的强大号召力下，玩家们还是自觉自愿地掏腰包。Activision Blizzard 宣布该地图包在 Xbox LIVE 上提供下载后，24 小时内下载量即突破百万，首周下载量超过 250 万。AB 称，这组销售数字再次刷新了 Xbox LIVE 的纪录。《现代战争 2》玩家在 Xbox LIVE 上花的时间已经超过 17.5 亿小时。另外 AB 确认“Stimulus Package”的 PS3 版将于 5 月 4 日发售。

INFO 新闻短波

育碧跳舞游戏热销

育碧日前宣布，Wii 独占的音乐游戏《Just Dance》到今年 2 月份已经销售了 200 多万套，是 Wii 上销售速度最快的第三方原创游戏。育碧表示目前本作仍然持续热销中。

《心灵杀手》中文版

台湾微软日前宣布，将于 5 月份推出《心灵杀手》的中文版（采用英文配音）。同时也将推出中文版的限量版，其中包含原文珍藏小说、原声 CD、特典 DVD 等。

《暴雨》突破百万

Quantic Dream 创始人 David Cage 透露，《暴雨》虽然北美首周销量只有 20 多万，但发售后行情看好，目前全球销量已经超过 100 万套，预计到年底之前销量将会突破 150 万套。

PSP《龙珠组队战》登场

NBGI 宣布将于今年夏季在 PSP 上推出一款《龙珠组队战》(DragonBall TAG VS)。这是一款采用 2 对 2 方式进行的组队格斗游戏。

《MHP2G》进入 4 白金俱乐部

Capcom 宣布《怪物猎人携带版 2nd G》日本国内累计出货量已经突破 400 万套。此前在日本游戏产业 30 多年的历史中，本土销量超过 400 万套的非任天堂游戏只有“《勇者斗恶龙》系列”。《怪物猎人》已经成为日本当之无愧的国民级游戏系列。

世嘉关闭旧金山工作室

世嘉日前决定关闭位于旧金山的工作室，该工作室之前开发了 3D 版《兽王记》、《战斧》以及《钢铁侠》。

《极品飞车》真实车队成立

EA 日前宣布将以《极品飞车》的名义成立一支真正的赛车队，主要车手包括 Mike Whiddett、Matt Powers 等，他们将会参加欧洲的 VLN 系列赛和 D 级方程式赛车。除了通过此举做广告外，EA 还将录制整个比赛过程以及车队的成立过程，然后分为 12 期节目陆续发布。

《战争机器》电影缩水

继《光环》电影版难产，微软又一部大作的电影改编计划出现危机。据《洛杉矶时报》报道，《战争机器》电影版的预算正被大幅缩减，导演 Len Wiseman（代表作有《虎胆龙威 4》、《黑夜传说》）可能不会再执导该片。新线电影公司原本计划将《战争机器》拍摄成一部宏伟的史诗，预算超过 1 亿美元。但是经过评估之后，新线对该片信心不足，决定在电影的剧情方面也进行简化，新线目前正在招募新作者撰写剧本。

Codemasters 被印度企业收购

印度 Reliance 媒体集团旗下 Reliance Big Entertainment 日前宣布收购英国游戏发行商 Codemasters 公司 50% 的股权，Reliance 的游戏部门 Zapak Digital Entertainment 将会负责这次收购事宜。Zapak 目前运营有网络游戏门户 Zapak.com，注册用户达 800 万人，并且拥有 100 多家网吧。Codemasters 公司以其《尘土飞扬》等赛车游戏著称，之前有报道称该公司目前正陷入资金危机。

“游戏产业 RPG”降临 PS3

Compile Heart 公司最近公布了一款充满创意的 PS3 另类游戏《超次元游戏机海王星》。这是一款以游戏产业为背景的 RPG，玩家扮演的是一部名叫海王星的游戏主机（过去世嘉曾以太阳系的行星作为其多个主机计划的命名）。在战斗中海王星会变身成美少女，目标是打倒盗版机化身的魔巫女神。本作预定于夏季发售。

PS3 版《Portal2》

英国《PSM3》杂志最近报道称原定 X360 独占的《Portal2》也将推出 PS3 版，目前 Valve 官方尚未对此作出表态。

《KOF》推出大蛇之章合集

SNK Playmore 日前宣布，将于 6 月 24 日在 PSP 上推出《格斗之王 94 ~ 98 大蛇之章》，定价为 5040 日元。如其名所示，本作是一款《格斗之王》的合集作品，收录了系列创始作品《格斗之王 94》，以及从《KOF95》到《KOF98》的大蛇篇全部作品，总计收录 5 款游戏。

QQ群号:77269227

软件 SOFTWARE 《寂静岭》新作披露，《绿色兵团》重生！

Konami 于 4 月 9 日召开新闻发布会公布了多款新作，其中最值得关注的是仅仅公布了一个小片段的《寂静岭》新作、《电锯惊魂 2》以及 FC 时代经典之作《绿色兵团》的 3D 化新作。

《寂静岭》新作的预告片段从一个光线昏暗的场所开始，镜头缓缓地从上方移动。在黑暗中可以看到绿色交通信号灯，上面写着“寂静岭”。接着在街道中出现一名男子，街道中充满浓雾。男子神色紧张四处张望，接着遭到袭击。最后画面中出现“寂静结束”的字样，不知是否预示着本作将会是《寂静岭》的最后一作。

在《电锯惊魂 2》中，玩家将会扮演原作主角的儿子。与之前一样，游戏主要由解谜、迷你游戏和战斗构成，玩家要把主角安全带出充满可怕陷阱的世界。本作预定于秋季发售，对应 PS3/X360.

最令人兴奋的是一款 XBLA/PSN 游戏。相信所有经历了 FC 时代的国内玩家都听过《绿色兵团》这个响当当的名字，画面 3D 化、玩法保持不变的《绿色兵团 前爱国者》(Rush'N Attack Ex-Patriot) 将于今年秋季推出。玩家扮演的战士前往俄罗斯寻找一个失踪的战友，他随身携带的只有一把匕首。与原作一样，玩家可以干掉敌人后捡起敌人的武器使用，同时本作也加入了潜入要素。

■电锯惊魂 2

■绿色兵团 前爱国者

事件 EVENT 三上真司兑现“砍脑袋”承诺

多年前，Capcom 公布了 NGC 独占的《生化危机 4》之后，制作人三上真司向 NGC 玩家保证《生化危机 4》绝对不会出现在其他主机上，“否则就砍掉自己的脑袋”。这是游戏历史上最著名的独占承诺之一，为后来的《生化危机 4》移植 PS2 事件增加了戏剧性。后来三上真司曾多次拿这起事件自嘲，例如在 PS2 游戏《神之手》中就有一只狗叫做“三上的头”。而最近三上真司更是实现了他的承诺——在其开通的新网站中，玩家可以任意砍下三上的脑袋！

三上真司成立的探戈工作室于 3 月末开通了一个新作预告网站，宣布将在 99 天内公开他们的第一款游戏。该网站目前提供给访客的惟一内容就是一个 FLASH 游戏，网友可以点击鼠标以砍三上真司的脑袋为乐，挥刀的力度越大，三上的脑袋飞得越远，脑袋的飞行途中还有探戈工作室的成员们客串登场。该网站同时也是用于招聘新人。

在不久的将来，我们玩的游戏将不再有平台限制。不管是在客厅、户外还是旅游，无论何时何地，都可以玩到一样的游戏、获得相同的体验。

小岛秀夫最近在《潜龙谍影 和平行者》的制作完成发布会中发表了对未来游戏业的展望，他认为未来游戏主机将不复存在，所有游戏都将是基于网络之上，就像 OnLive 提出的点播游戏一样。

业界声音

特报 SPECIAL 游戏业规模达 770 亿美元

英国咨询公司 Ibis Capital 最近发布了一份关于全球游戏产业的报告，其中关于游戏产业规模的统计数据高得令人意外。Ibis 称，2009 年，全球游戏硬件销售额为 220 亿美元，而游戏软件总销售额高达 550 亿美元。也就是说游戏产业的总规模达到了 770 亿美元，而同期全球电影行业的总规模为 850 亿美元。Ibis 认为游戏产业规模仍会增长，但目前这一代主机可能将会是“最后一代主机”，因为今后的网络下载与游戏点播将会让游戏主机没有继续存在的意义，也许今后通过云计算技术由服务器将游戏画面传输给客户端的方式将成为主流。

Ibis 的报告中还指出，目前 PS3 与 X360 游戏的平均成本高达 1500 ～ 3000 万美元，销量要达到 50 ～ 100 万套才能实现盈利。有些游戏销量超过百万仍然亏损，例如 Ninja Theory 的《天剑》就出现了亏损。而 Wii 的平均游戏开发成本最低，仅为 500 ～ 700 万美元。

软件 SOFTWARE 《异世纪传说 R》今夏登陆 PS3

2005 年 1 月在 PS2 上推出的《王牌机师 异世纪传说》被称为“动作版机器人大战”，如今该系列的最新作将会登陆 PS3。NBGI 日前宣布将于今年夏季在 PS3 上推出《异世纪传说 R》(Another Century's Episode：R)。本作由 NBGI 与 FromSoftware 合作开发，《超级机器人大战》制作人寺田贵信率领的团队担任企划。

本作将会延续众多机器人动画融合于同一时空的系列特色，借助 PS3 的高清晰度画面带给玩家更震撼的动作场面。本作将会有全系列最豪华的参战阵容，目前公开的参战作品有 11 款，其中 7 款是新参战作品，包括《全金属狂潮》、《反叛的鲁鲁修 R2》、《创圣的大天使》、《超时空要塞 Zero》等，每部作品预定收录 1 ～ 3 种不同机体。此外，本作将会像《异世纪传说 3》一样在实际战斗中播放原作主题曲。

软件 SOFTWARE 《口袋妖怪 黑·白》秋季登陆 NDS

今年初任天堂曾经宣布将会在 NDS 上推出《口袋妖怪》的正统新作，现在该作确认定名为《口袋妖怪 黑·白》，确定将于今年秋季发售。这是继 2006 年《口袋妖怪 钻石·珍珠》以来相隔 4 年的完全新作，目前《钻石·珍珠》累计销量已经达到 1715 万套，“《口袋妖怪》系列”累计销量已经达到 1.3 亿套。据日刊报道，本作将会是系列的一次超级进化，最明显的进化点是将全面采用 3D 画面，无论是在城镇和野外探索还是战斗场面，都将 3D 化，画面角度从以往的俯视改为斜 45 度角。

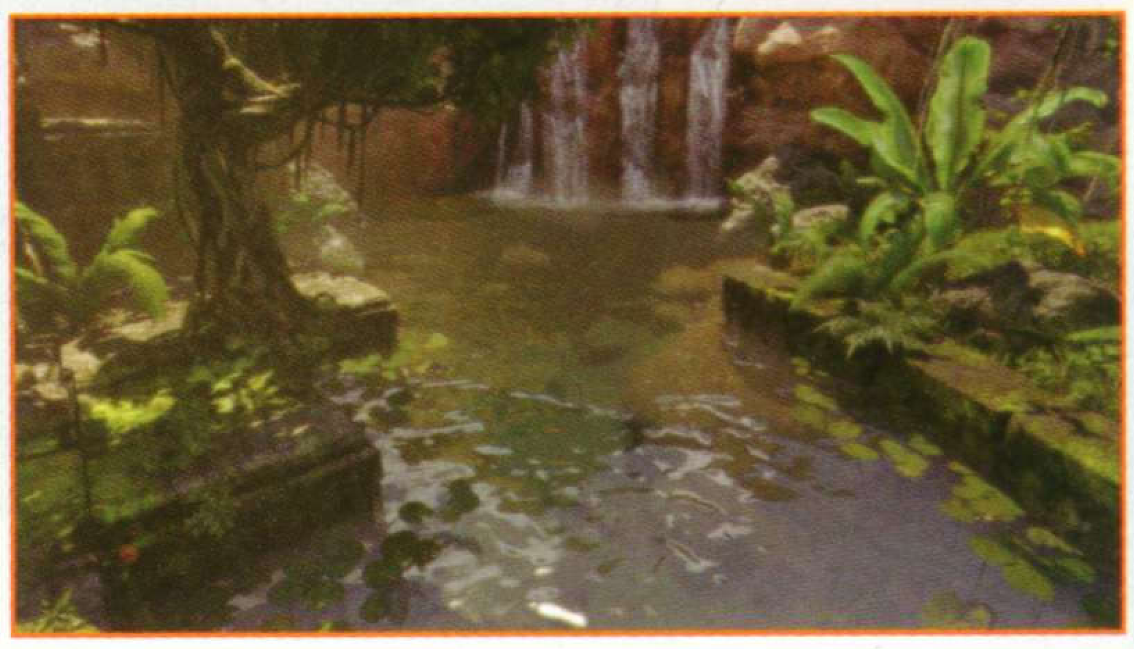
QQ群号:77269227

软件 SOFTWARE 丛林！机甲！《战争机器 3》详情泄露？

4 月 9 日，Xbox LIVE 菜单栏上突然出现“《战争机器 3》公布”的字样，下面写着“史诗般的故事将于 2011 年 4 月终结”。之后不久，图片与文字就被官方撤掉了。看起来这应该是微软 Xbox LIVE 部门的一个小小失误，将还没到时候公布的《战争机器 3》提前泄露了，“2011 年 4 月”这个发售日期也和之前传闻的一模一样。

在《战争机器 3》发售日泄露的同时，英国《EDGE》杂志声称获得了该作的一些线报。据称，本作将会打破前两作标志性的掩体系统，并且首次加入水下任务。本作中出现的兽族新物种长着可伸长的触手，能够延伸到掩体后，让玩家无法再安心地躲在掩体后杀敌。此外 COG 战士可以带着炸药，通过地底隧道来到敌人的掩体后炸死敌人。另外一个有趣的新要素是会加入重型机甲服，它不仅会增强防御能力，也可以在敌人中横冲直撞。

《EDGE》的报道中称本作的故事将会发生在夏季。由于在前作的最后用洪水淹没了地底空洞，因此本作中会有不少水底关卡。新版“虚幻引擎 3”在水体效果方面的大进化将会在这些关卡里大显神威。此外本作还会出现 Vectes 岛，这是 COG 的海军基地，有着肥沃的土壤，可以看到茂密的森林与河流。GDC2010 期间 Epic 演示的森林场景也许就是来自这个岛屿。



▲GDC2010 期间为演示新版“虚幻引擎 3”的新特性而公开的场景。

过去我推出过很多游戏，我认为可能是因为我被赋予了太大的自由，尤其是《神之手》这款游戏，完全是自己想怎么做就怎么做，这可能是它不好卖的原因。

通常游戏制作人都追求无拘无束的创作自由，按照自己的意愿开发游戏也是三上真司过去多年一直坚持的原则。然而这次三上真司复出之后似乎性格大变，最近他在接受英国《EDGE》杂志采访时反省了自己的过去，指出“太自由的创作自由可能并非好事”，导致的结果是做出来的游戏只有自己和少数人欣赏。讽刺的是，当年四叶草工作室倒闭时，稻船敬二也有过类似的发言，当时被认为是幸灾乐祸的言论。而如今创办了自己的工作室后，三上真司要开始自负盈亏，他似乎开始赞同稻船敬二的观点。他表示《绝对征服》将会是一款更能迎合大众口味的游戏。

你可以用 PS3 连上 Facebook 并浏览网页，但那绝对是一场噩梦。

微软的 Aaron Greenberg 日前表示，索尼让 PS3 用户连接 Facebook 等社交网站毫无意义，用电视机浏览网页非常无聊。

业界声音

事件 EVENT AB 反诉 IW 高层通敌叛乱

Infinity Ward 高层 Vince Zampella 和 Jason West 离职并控告 Activision Blizzard 一案可谓一波未平、一波又起。4 月 9 日，AB 宣布向洛杉矶高等法院反诉 Zampella 与 West。

AB 提交的讼词中称 Zampella 与 West 试图“偷走 IW 工作室”，为了个人私利而损害 AB 及其股东的利益。讼词中指出两人违反职业操守，在好莱坞经纪人的安排下，乘坐私人飞机到加州北部进行了一次秘密之旅，会见了 AB 最大的竞争对手 EA 公司的高层，而 EA 本身就是两人的前雇主。AB 声称 Zampella 与 West 阻止 AB 向 IW 的团队成员们支付《COD》大成功而应得的额外奖金，因为他们早已做好离开 AB 另起炉灶的准备，这样他们可以在离开 AB 后更加容易地将 IW 的人才们都挖过来。在他们离开后不久，IW 首席设计师 Todd Alderman 与首席软件工程师 Francesco Gigliotti 也离开了 AB。他们都是在 Activision 收购 IW 之前就加入了这家工作室，是 IW 的核心开发人员，尤其是 Alderman 更是“《使命召唤》系列”多人模式的关键设计者。

AB 还指出，Zampella 与 West 故意中止了《使命召唤 现代战争 3》的开发，为的是要求获得更高的报酬。讼词中说这两人“已经从宝贵而负责的管理人变成叛逆而自私自利的阴谋家，试图抢走 Activision 的财产满足私利，他们的行为已经威胁到《使命召唤》乃至 IW 工作室的未来”。AB 不仅提出未来不会向两人支付任何报酬，而且还要求他们赔偿 AB 的损失。AB 发言人对媒体表示，将 West 与 Zampella 炒掉是有充分理由的。

AB 提出反诉后，West 与 Zampella 的律师很快发布声明，指出 AB 的指控是捏造事实，“令人忍无可忍”。声明中认为 AB 此举只是缓兵之计，归根到底还是想赖掉欠开发者的数百万美元。

SCENE 图说新闻

■街霸涂鸦艺术

《街头霸王 IV》发售时，Capcom 发布了一系列风格独特的平面广告。而在《超级街头霸王 IV》即将发售时，Capcom 通过 Ammirati 广告公司聘请 5 名画家设计了多款广告，目前这些很有街头涂鸦风格的广告正广泛刊登于欧美各大游戏杂志。

■《未知海域2》新模式

顽皮狗将于 4 月 22 日推出《未知海域 2》的“攻占资料片”，其中增加了一个新多人合作模式“攻占模式”、两张多人模式地图以及 11 个新奖杯。攻占模式中，玩家要守住某地，面对难度越来越高的敌人。

■慷慨的Capcom

通常媒体的游戏资料都是来自官方提供的 Press Kit，而 Press Kit 通常由一个文件夹、一个宣传小册和一张包含游戏截图、影像等的光碟组成，很多厂商为了节约成本甚至只提供网络版 Press Kit 供媒体下载。而慷慨的 Capcom 最近发布的《快打旋风 双重冲击》却煞费苦心，提供的 Press Kit 简直就是限定版游戏，包含可拆装的橡皮桶、一瓶染发剂、几枚街机代币、一件 T 恤，甚至还有一盒超返古的磁带式唱片。

■被埋没的传说

画家 Dorian J. Compo 最近发布了几张自己创作的游戏设定图，图片中描绘的场景恢弘壮阔，然而你永远都没有体验这个奇幻史诗的机会。这款名为《传说》(Legend) 的游戏早在 2008 年就已经被取消，原本是面向 PS3、X360 的游戏。如此壮阔的传说就此埋没，实在可惜。

QQ群号:77269227

■3DS假想图。

任天堂的3D革命

星夜视点

虽然这几个月不断有“NDS2”的传闻，其中不乏来自权威媒体的消息，但本人一直持怀疑态度，坚信所谓的“NDS2”只不过是NDS的又一个新机型。NDS目前仍是稳踞主机销量榜首，仍然处于巅峰状态，毫无生命力衰退的迹象，现在好像没有推出后续机种的必要。3DS的公布实在令人意外，无论是公布的时间还是令人无法想像的“裸眼3D”奇特技术，一切都来得太突然。

3DS公布后，人们立刻想到了任天堂历史上最失败的一部主机——首部使用立体成像技术的便携式游戏机Virtual Boy（简称VB）。横井军平的硬件研发理念是使用成熟甚至陈旧的技术制作出有趣的主机，而VB却与之背道而驰，使用了当时还很不成熟的立体成像前沿技术，结果由于容易导致晕眩、便携性不足等原因而惨败，横井军平因此黯然离开了任天堂，不久后因车祸丧生，成为游戏史上的一桩憾事。

3DS所用的裸眼3D技术同样是在市面上罕见的前沿科技，任天堂会再次折戟于3D世界吗？岩田聪与横井军平一样信奉成熟技术的原则，这次重拾3D技术，到底是好了伤疤忘了疼，还是任天堂真的发现了便宜又好用的裸眼3D技术？

裸眼3D技术一直在不起眼的角落静悄悄地发展，在3DS公布之前，相信很多读者可能从未听说过这种技术的存在。其实裸眼3D技术已经发展了十几年，据称将为任天堂提供裸眼3D触摸屏的夏普公司从1992年开始研究3D屏幕技术，2003年推出了首款使用裸眼3D屏幕的手机，之后还推出了裸眼3D屏的笔记本电脑。近期夏普发布了一款使用裸眼3D触摸屏的手机，它还带有两个摄像头，可以直接将拍摄到的画面转化为3D，它被普遍认为是3DS将要采用的屏幕技术。夏普在公布这款手机的同时，也公布了可切换2D/3D画面的3.4英寸液晶触摸屏，从2010年上半年开始量产。裸眼3D屏幕的大规模民用化可能并没有我们想像的那么遥远。

■配备并列双摄像头的夏普裸眼3D手机，可将拍摄的画面即时3D化。

当年VB失败的主要原因有3点：容易导致头晕、便利性不足和游戏阵容不足。以任天堂的一贯作风，几乎可以肯定3DS的造价不会太高；从目前掌握的资料以及同类裸眼3D产品来看，3DS应该不会太笨重；至于游戏阵容，以目前任天堂的实力自然无需担忧；目前最大的悬念就是3DS的裸眼3D成像效果如何？是否会导致晕眩？视疲劳与晕眩现象仍然是3D成像技术普及的最大障碍，某些裸眼3D屏幕甚至比佩戴眼镜的3D电视更加容易致晕。不过有了VB的前车之鉴，任天堂在晕眩感的控制方面将会慎之又慎。掌机的小屏幕有利于降低晕眩感，即使降低画面的立体感，任天堂也要将晕眩感控制到最低。夏普刚公布的可关闭3D效果的裸眼3D屏幕极有可能就是3DS所用的屏幕，这样才符合3DS“向下兼容NDS游戏”的特性。此外，如果晕眩感无法避免，可以设计成仅在游戏中的特殊时刻开启3D模式，缩短立体成像的持续时间是抑制晕眩感最有效的手段。

当年横井军平开发VB时曾经说过，之所以冒着巨大风险开发这么一部古怪的便携主机，是为了通过硬件的创新激发软件开发者的新灵感。3DS也是为了游戏创新而诞生的掌机，继触摸屏与体感之后，任天堂将借裸眼3D再次创造一系列令人想像不到的全新游戏类型。岩田聪说，今后任天堂的每一代新主机都将带给玩家截然不同的游戏体验——这就是任天堂奇迹的根本原因。纯粹为了画面进化而进行的主机换代已经失去意义，更精细的画面难以换来更新鲜的游戏体验，游戏业需要持续不断的惊喜与持续不断的创新刺激。任天堂避开了已经在iPhone上泛滥的动作感应技术(或者至少是不以动作感应技术为主)，通过鲜有人关注的裸眼3D技术再次聚焦了业界的目光，引发亿万玩家浮想联翩。虽然3DS的实体尚未公布，如今业界对它的期待度就像几年前的NDS和Wii一样，无论你对它的前景是否看好，至少你肯定有兴趣一睹其裸眼3D的芳容。有噱头就有商业价值，激起了民众的好奇心，就迈出了成功的第一步。

■3DS的“被迫”公布

据日本媒体报道，任天堂之所以在一个普通的日子里公开3DS，实在是迫不得已。现在公开3DS显然会对同时期上市的美版NDSi XL的销量造成负面影响，但是任天堂认为赶在媒体走漏风声之前由官方公布3DS的消息更重要。日本的一些主流媒体不断向生产商和零部件供应商打探消息，显然已经掌握了可靠线索。在任天堂公布3DS后，一些主流媒体紧接着就报道了“振动功能”、“3D摇杆”等细节，可见任天堂的保密工作还是存在漏洞。如今在业界想守住点秘密真是难如登天。

■索尼的裸眼3D技术

索尼正在全力推进其3D计划，不过主要是专注于3D高清电视，采用的是佩戴眼镜的传统3D技术。索尼已经明确表示目前并没有为PSP配备裸眼3D屏幕的打算，但这并不代表索尼在裸眼3D技术方面毫无准备。早在去年10月，索尼就公布了一款比普通裸眼3D屏幕更加神奇的“360度立体屏幕”。这种烟囱状的屏幕从各个角度都可以看到裸眼3D画面，其中呈现的图像其实就相当于是立体全息图像，给人的感觉就像在观赏装在里面的立体模型。这款显示器的尺寸为13×27cm，经过工艺改进缩小尺寸并控制成本后完全可以应用于掌机。

■微软：3D离我们太远

对于目前的3D大潮，只有微软表现得漠不关心。今年初微软产品经理Aaron Greenberg说：“我认为3D还存在很多问题，在电影院里还行，但是在客厅里？我认为它离我们太远了。”尽管如此，“初生计划”与3D游戏的结合太容易令人产生遐想。E3 2009期间那段Milo演示里，与屏幕中小男孩的互动如果能3D化，那将会是令人无法抗拒的迷人体验。

QQ群号:77269227

登顶?尚有一步之遥

ACE 飞行员视点

战神III

God of War III

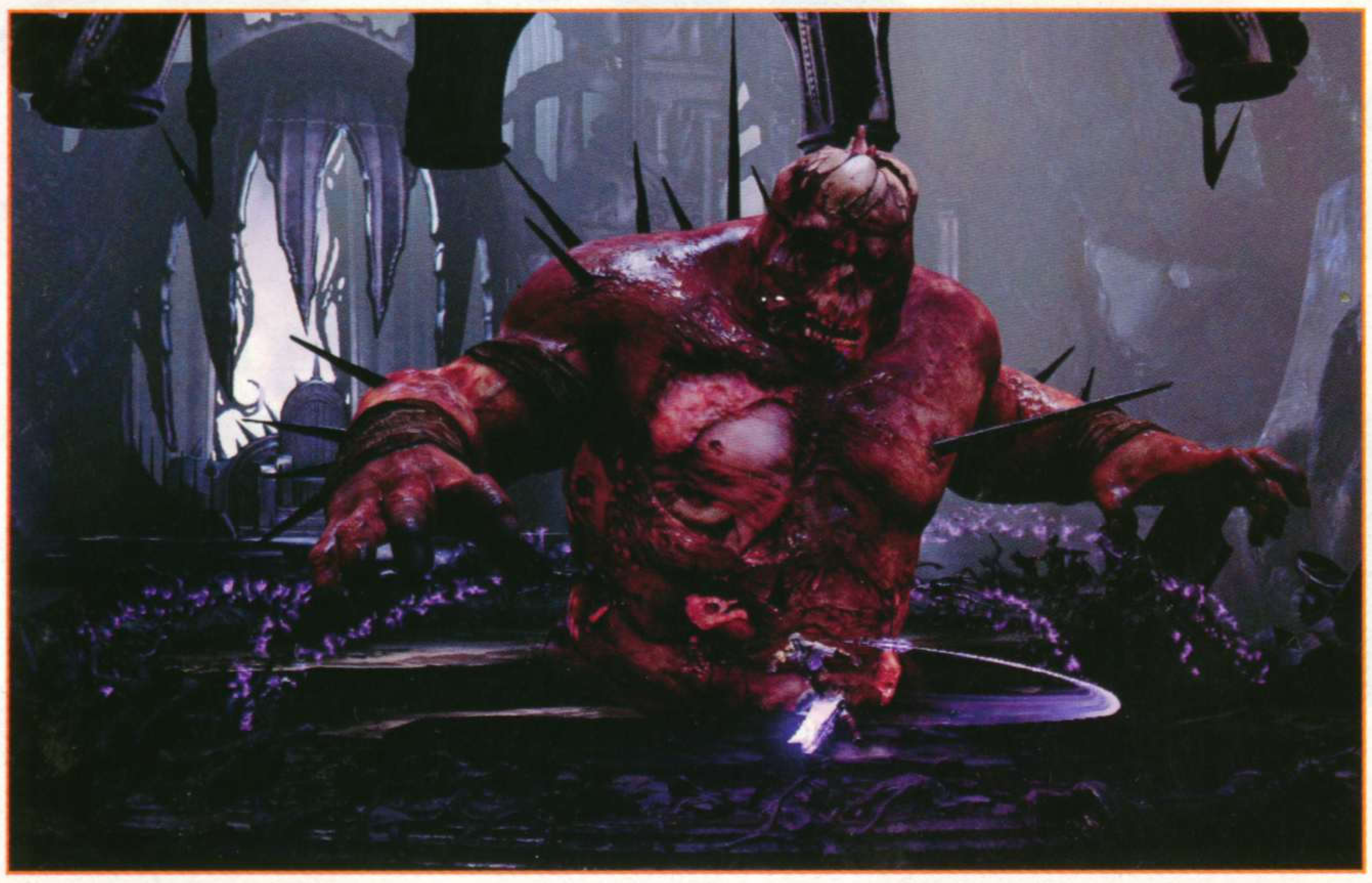
■ PS3 ■ SCEA

■ 2010 年 3 月 16 日发售

每个人心中都有一杆秤，用以衡量事物的善恶美丑，高低贵贱。当我们投身到一款大作中，耗费时间，释放热情去体验后，游戏的每一个细节处理的优劣都在为这款游戏加分或者减分。最终当我们的内心给这款游戏打总分时，千头万绪之中真的很难用好与不好来评判，剩下的其实就是一种印象和感觉。

将《战神 III》通了 3 遍，完成挑战模式，获得白金奖杯后，我的感觉告诉我自己："凭良心，我实在不能给满分，虽然这是我朝思暮想的《战神 III》，虽然我也不愿意这样。"

一直以来我都认为，满分游戏可以不用面面俱到，但它必须承载了足够的惊喜，足够的意想不到以及足够的游戏内容用以超越玩家目前所有的游戏体验。这就是好比用一盆子水来对付一碗水，或是做了成千上万道数学题，来对付高考时那几十道考题一样。像《战神》这种全球排行数一数二的动作游戏系列，《战神 III》首先需要击败的不是别人，而是它的前两部 PS2 作品。对于系列游戏来说，面临的最大问题，除了视觉效果的进一步提升之外，还有很重要的一点就是必须在系统或者玩法上有突破，这一点比提升画面更加困难。《战神 III》一上来就给我带来了一场浩大的视觉冲击，制作团队努力的方向也是力图在视觉效果上的提升。就这一点上来说，游戏是非常成功的，迄今为止家用机上没有一款动作游戏敢这样表现，也没有一款游戏做到了这样的程度。这开头的半个小时肯定为《战神 III》加分不少。我们终于体验了一把游戏宣传期间大力渲染的"泰坦元素"。按照剧情安排，奎托斯与泰坦一族的联盟是一个非常具有魄力的点子。然而这样的大魄力互动场景显然耗费了制作小组太多的人力物力。所以我们看到当演绎了一场与海神波塞冬的大战后，游戏迫不及待的要将泰坦一族扫地出门，结果就上演了奥林匹斯山顶，宙斯仅仅用一道闪电就将辛辛苦苦爬上来的盖亚与奎托斯打下了山底。奎托斯居然没有任何反抗的机会，游戏也没有安排一场实际战斗。奥林匹斯神殿，在我理解中等同于《西游记》中玉皇大帝的凌霄宝殿，不但高高在上，气势磅礴，而且还有千军万马来守卫。《战神 III》所展现的奥林匹斯显然还没有脱贫，就那么几个人？就那么几条枪？就那么容易就见到了宙斯？虽然我这样说确实显得过于苛刻，但这样略显草率的处理方式确实让我的期望产生了落差。



奎托斯与泰坦的分道扬镳等于是放弃了《战神 III》当初宣传的一个重头元素。不过我没有想到会放弃得这么彻底。在整部《战神 III》中，除了最初的半小时，泰坦一族实际上成了群众演员，出来晃了一下就被导演立刻清场，特别是在宣传片中出现得最频繁的火焰泰坦，直接在过场动画中被 KO 掉。在《战神 III》的演绎之下，传说中的泰坦一族彻底沦为任人鱼肉的弱势群体，本来还期待着《战神 III》重新点燃的惊天动地的"The Great War"，这下彻底没戏了。我的理解是这种做法是对时间、财力以及 PS3 机能等综合因素的妥协之举。

又一次被打回地狱的奎托斯等于将战斗方式和游戏表达拉回到了原点。还没有从舍弃泰坦的错愕中缓过神来的我，马上又要接受一个突如其来的现实，那就是雅典娜又活了。其实角色的死活完全由导演和编剧说了算，要你三更死，你就活不到五更。但这次活过来的雅典娜居然性情也发生了 180 度的转变。2 代中雅典娜可以用生命来保卫宙斯，捍卫奥林匹斯的和平，然而现在却要唆使奎托斯杀宙斯，毁灭奥林匹斯……这……结果游戏给我的生硬解释是雅典娜终于想通了……由于《战神 III》的导演由 Cory Barlog 变成了 Stig Asmussen，出现这样生硬的大倒车真是在所难免。但就人物刻画，叙事水准来说《战神 III》的整体表现水平无法令我满意。

接下来的《战神 III》在流程方面表现的惊喜确实算不上多。除了借助哈迪斯与海格力斯的 BOSS 战来调动玩家的情绪外，其他时候的整体表现只能说维持了系列的水准，并没有特别突出的演绎。对于本作的 BOSS 战，我觉得与哈迪斯以及海格力斯这两场战斗还是相当过瘾的，彻彻底底展现出了战神独有的气场与血性。可惜啊！这样高质量的 BOSS 战为什么不再多点，哪怕再加多两场也好。

或许是三部曲的最后一部，不能有什么闪失，所以《战神 III》在整体设计上趋于保守，创新的系统太少。其实我也不指望《战神 III》能够在系统来个翻天覆地的变化，但起码能够在某个方向上稍微进行一下改进的尝试。可惜除了不同难度下，局部几场战斗在兵种数量和招式上发生了一点点变化外，其他改进几乎为零。系列一直被人诟病的耐玩度低的最大缺陷，在《战神 III》中也没有做出任何弥补的姿态。这次《战神 III》的普通难度设定略微偏低了点，就连我几个很少玩动作游戏的朋友都在无阻力的情况较顺利的通过了普通难度。他们纷纷自豪地表示："一天一个神，《战神 III》很简单……"我认为 ACT 还是应该适当难一些，不难点儿不足以刺激玩家去研究招式和系统，不难点儿不足以让玩家体验到游戏的多种可能性。游戏完全可以在兵种配置和强度上再加大点，比如多来几场地狱犬加山羊怪这样的战斗，保证让更多玩家讨论和研究这款游戏。

在上文中我不谈优点，只谈自己对《战神 III》的不满，目的只是想说明正是由于一点一滴的不满导致了《战神 III》在我心目中无法获得满分。在发售前，我不止一次地构想如果让我来设计《战神 III》会是成什么样子。"《战神》系列"需要变革，或许它的下一作将紧密结合网络元素。系列需要一个个性更强的制作人，Stig Asmussen 显然过于温和。

■残念

最后想说的是，《战神 III》开始不久，奎托斯会来到位于奥林匹斯山中的前战神阿瑞斯的坟墓，我当时就想：你有种在 3 代中就把阿瑞斯弄活了，再来一场战神与战神的对决。可惜这个愿望到通关都没有实现。

QQ群号:77269227

潜友。

游戏光环 Gamehalo 影•像•收•录

文 雷电 美编 anubis

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

QQ群号:77269227

潜龙谍影 和平行者	Konami		动作
PSP	Metal Gear Solid：Peace Walker		日版
	预定2010年4月29日发售	1～6人	5229日元
	无对应周边		

斯内克

NAKED SNAKE
[BIG BOSS]

ネイキッド・スネ-ク

声优：大塚明夫 /David Hayter

前特种部队“狐狸犬”成员，战斗、潜入专家，曾经将整个世界从全面核战中拯救出来的英雄。退出隶属美国政府的特种部队后，来到哥伦比亚组建了自己的佣兵团——“无界之师”。

《潜龙谍影　和平行者》原定于3月18日发售，但是小岛秀夫说“为了进一步提高游戏的素质，所以决定延期到4月29日”。企划之初，本作的名称就是《潜龙谍影5》，虽然最后确定为现用名，但是小岛组仍旧是抱着制作《潜龙谍影5》的态度制作这款掌机新作的，游戏的素质和诚意绝对足够。虽然延期将近一个半月，但是对于系列的FANS来说不算什么。随着发售日的临近，游戏的试玩版也已经发布了数个版本，官方也公布了越来越多的消息，本作的系统变化和合作模式已经明朗化，此次在发售前做一次总结性前线，将游戏的特征全面展现在各位面前。剩下的事情，就是耐心等待了！

注：《潜龙谍影　和平行者》美版预定于6月8日发售。

故事 填补系列传奇故事中的空白

六十年代，斯内克（Naked Snake，裸蛇，真名约翰）在俄罗斯的“食蛇者”行动中因特殊的原因忍痛杀死自己的恩师引领者（THE BOSS），并被赐予大首领（BIG BOSS）的称号。在PS2《潜龙谍影3 食蛇者》中我们看到的是为美国鞠躬尽瘁的战士，而在系列其他的多部作品中，我们见到的则是一个看似改变了行事作风的大首领，这一切的起源都是“食蛇者”那次悲怆的战斗，而大首领是如何完成这个转变的呢？本作就是填补这段空白的作品，将讲述从美国特种部队退役的大首领在哥伦比亚组建的无界之师（Soldier without Borders）的故事。

本作的故事发生于1974年，是《MGS3》故事的10年后，随着古巴导弹危机的爆发，拉丁美洲成为平衡东西方势力的关键区域。在大战的冲击中，美国和苏联的经济已经到达崩溃的边缘，位处拉丁美洲的哥斯达黎加是一个没有军队的无师之国（Nation without Military），然而它却神奇地保持着其和平和中立的地位。不过，哥斯达黎加境内在近期涌现出一股不明来路的军队，他们囤积了大量武器，而且似乎拥有核武器。哥斯达黎加的和平使者贾尔维兹带着自己的学生帕兹一起来到哥伦比亚拜见大首领率领的无界之师，请求大首领出兵帮助。因这涉及到危害巨大的核武器，已经远远超出一个国家的安危，大首领将展开行动。这支无界之师，也正是对后世影响深远的“世外天堂”（Outer Heaven）的前身。

系统 努力适应掌机系统 提供原汁原味的MGS体验

本作的角色的行动特性和《MGS4》相似，但是因为PSP掌机缺少右摇杆，所以想一边移动一边调整视角射击就显得比较麻烦。游戏提供多种操作模式供玩家选择，包括：注重战斗的射击模式用△○□ × 调整视角；注重潜入的动作模式用方向键调整视角；最后一个试玩版中隐藏的第三种操作模式（在游戏中的地图菜单输入“上上下下左右左右 × ○”即可开启）用方向键调整视角，还可以按住R键用摇杆控制视角，这是惟一一种可以用摇杆控制视角的操作模式，终于可以更精准地射击了！不知道正式版中操作是否会更加完善。

■完善的系统让潜入或火拼都可以完成任务。
■和《MGS4》一样是可以在举枪瞄准中移动。
■人物仍旧可以站立、下蹲和趴下。不过趴下后不能移动。
■背后举枪“Freeze”仍旧好用。
■ QTE依然是近身战斗的优先手段。
■无法自由拖动尸体。但是可以用新的道具气球将敌人“回收”。
■丰富的新道具将是本作的看点，回收敌人的气球、防御攻击的盾牌、吸引敌人注意的假靶子、呼叫空中支援物品（还可以砸人）等等。
■命中目标时会显示一个圆圈和数值。红色代表伤血，蓝色代表消耗耐力。
■靠近墙壁后按动作键可以进入靠墙状态，不过不许移动，此时可以敲击墙壁发出微弱声音吸引敌人。
■本作将实行任务制，任务评价从三方面出发：被发现次数、杀人数和过关时间。当然，全是越少越好。

米勒

KAZUHIRA MILLER

和平・ミラ-

声优：杉田智和 / Robin Atkin Downes

作为斯内克的拍档，米勒是无界之师的实质运营者。他是美国官员在战时与一个日本女人所生的孩子，曾加入日本自卫队，之后成为佣兵，直到在哥伦比亚遇到斯内克。曾用名“カズヒラ”在日语中意为“和平”。

注：之前在236、237合刊中介绍过各位角色，这次献上写实风格的设定画像。在正式进入游戏前，了解下将要出现的重要角色是非常有必要的。声优一栏中，“/”前的是日版声优，后面的是美版声优。

QQ群号:77269227

雨中到访的师生二人 为和平前来

帕兹 PAZ ORTEGA ANDRADE

◀▲帕兹和贾尔维兹这两位和平的使者做出相同的手势，这个手势代表着“和平”。（……这也是胜利的手势呀~）

パス・オルテガ・アンドラ－デ

声优：水树奈奈 /Tara Strong

哥斯达黎加的年轻女孩，是贾尔维兹的学生。跟随贾尔维兹一起到哥伦比亚请求无界之师出兵救援无师之国哥斯达黎加。名字“Paz”在西班牙语中是“和平”的意思。

主题曲

历代《MGS》的主题曲都非常动听，而且和游戏主题紧密配合，让人难以忘怀。现在《MGS PW》的两首主题曲都已经公布，其中为游戏中的帕兹配音的水树奈奈亲自献唱一首《恋の抑制力》，在本期杂志的光盘中已经放出了完整 PV。原声 CD 已于 4 月 7 日发售。

HEAVENS DIVIDE / 恋の抑制力
发售日：2010 年 4 月 7 日
定价：1575 日元
载体：CD
规格：12cm 单碟
商品番号：GFCA-216
厂商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント

歌名	演唱者
1.《HEAVENS DIVIDE》	Donna Burke
2.《恋の抑制力》	水树奈奈
3.《HEAVENS DIVIDE》	纯乐器演奏
4.《恋の抑制力》	纯乐器演奏
5.《HEAVENS DIVIDE》	Donna Burke（时间较短版本）
6.《恋の抑制力》	水树奈奈（特别版）
7.《恋の抑制力》	男生卡拉OK版

贾尔维兹 RAMON GALVEZ MENA

ラモン・ガルベス・メナ

声优：大塚芳忠 /Steve Blum

哥斯达黎加的大学学者，数十年致力于和平游说，是帕兹的恩师。前来委托无界之师出兵救援哥斯达黎加。红色的金属义手让整个人看起来很怪，他身上也许隐藏着其他秘密。

QQ群号:77269227

科德曼 | 成长 培养自己的军队

COLDMAN

コールドマン

声优：麦人 /H. Richard Greene

Coldman是他的真名还是仅仅是一个代号？衣着整洁得体但是笑容诡异，性格古怪，露出聪明和奸诈并存的气场。后脑上印有代表“和平”的符号。让人不自觉想起《沉默的羔羊》中的汉尼拔教授。

游戏中有一个海上基地支援斯内克的无界之师。可以在基地中收集各种情报，开发武器、道具、装备品，基地本身也是可以进一步发展的（在基地达到更高的级别可以研发出新道具）。

玩家在任务中使用气球回收的士兵会被带到基地中，成为自己的同伴，通过不断壮大队伍人物，可以采取的行动次数也会越来越多。

◀先让敌人倒地，可以是用枪胁迫，也可以是打晕。

▲在气绝的敌人身前蹲下，调出气球道具。

◀使用气球后敌人升到空中，会被转移到海上基地之中。

奇爱

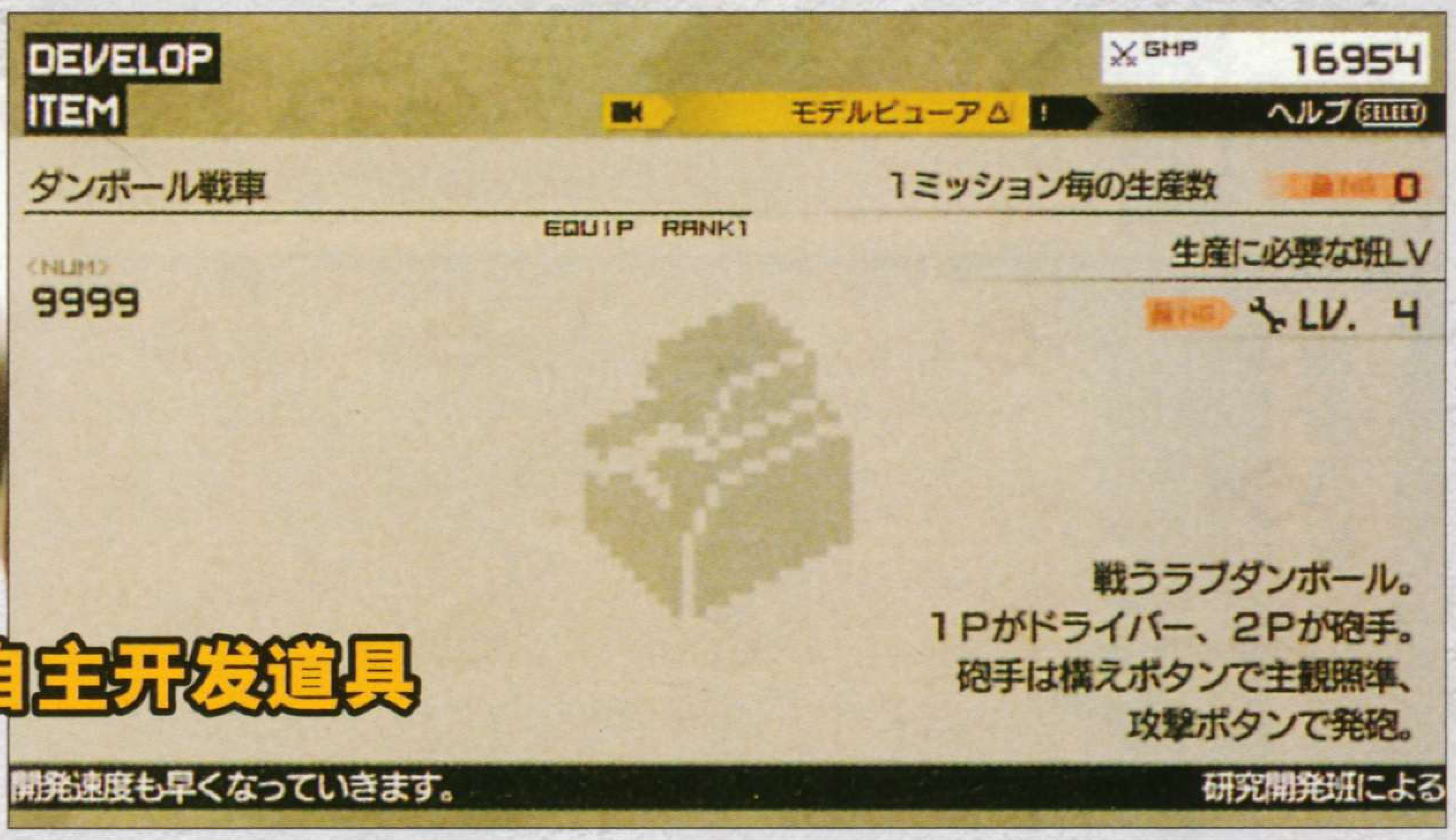
STRANGELOVE

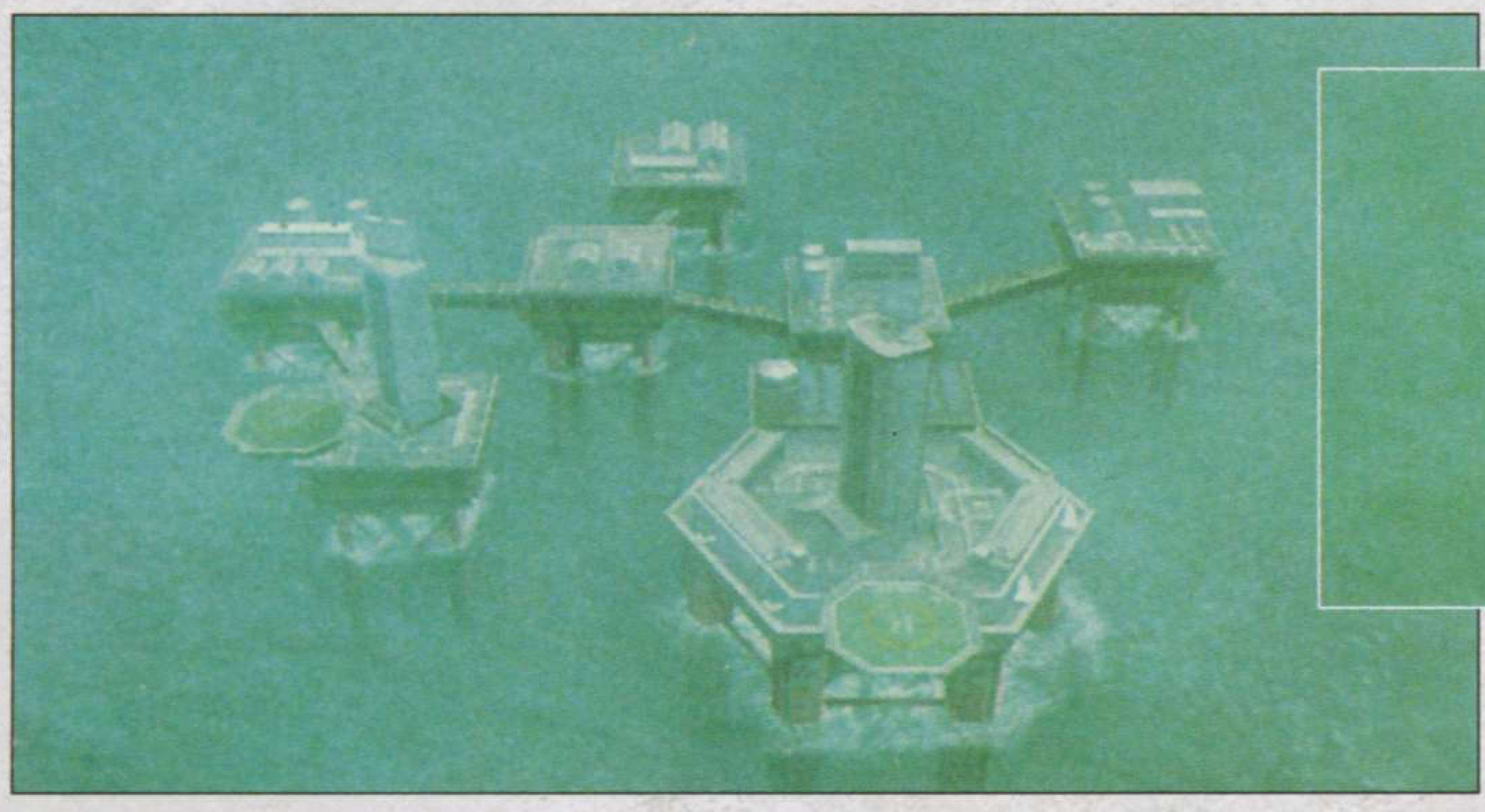
スドレンジラブ

声优：菊地由美 /Vanessa Marshall

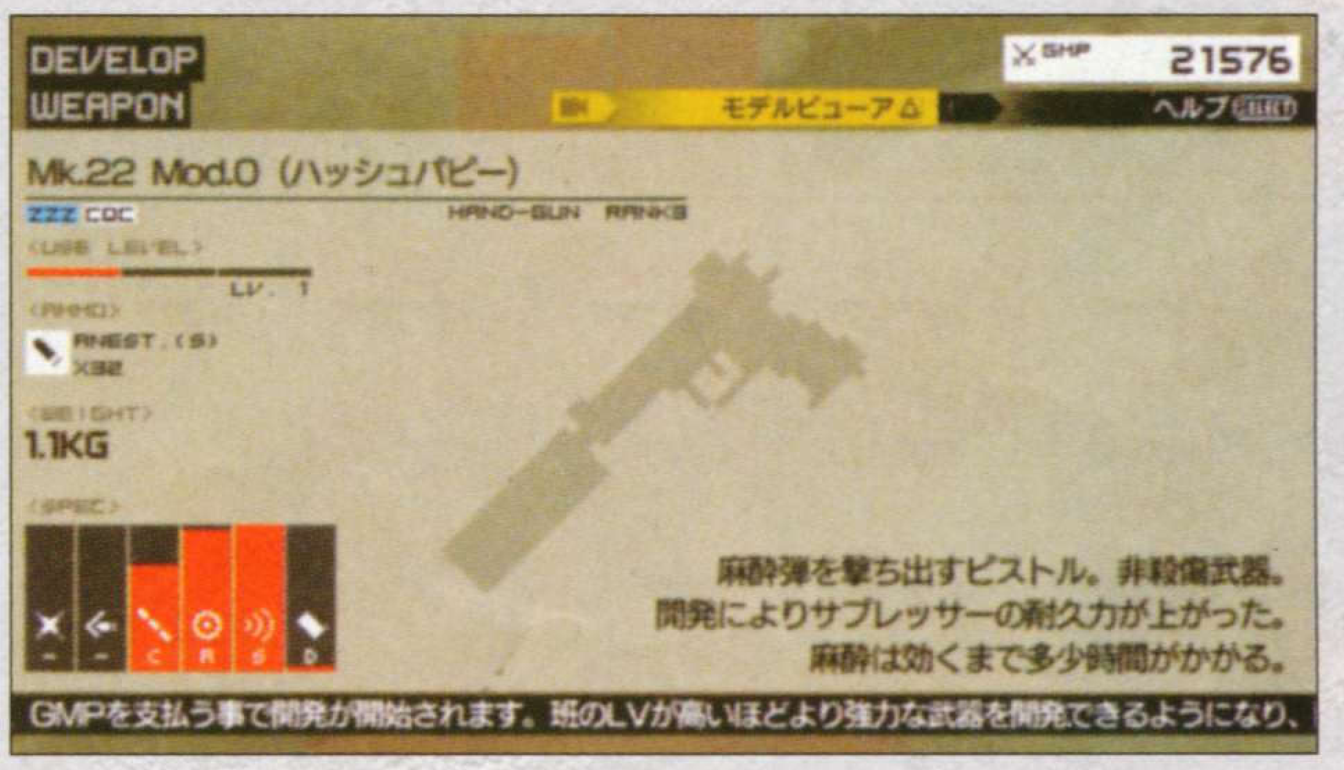
游戏中，带着墨镜的人一般都隐藏着一些秘密。代号“奇爱”来自电影。小岛秀夫称其为本作的“里之女主角”，那应该是非常重要的角色。注意其胸前的铭牌，“PS”是个什么组织？

自主开发道具





▲随着同伴的增加，海上基地的规模也会逐渐增大。创建自己的超级军火库吧！



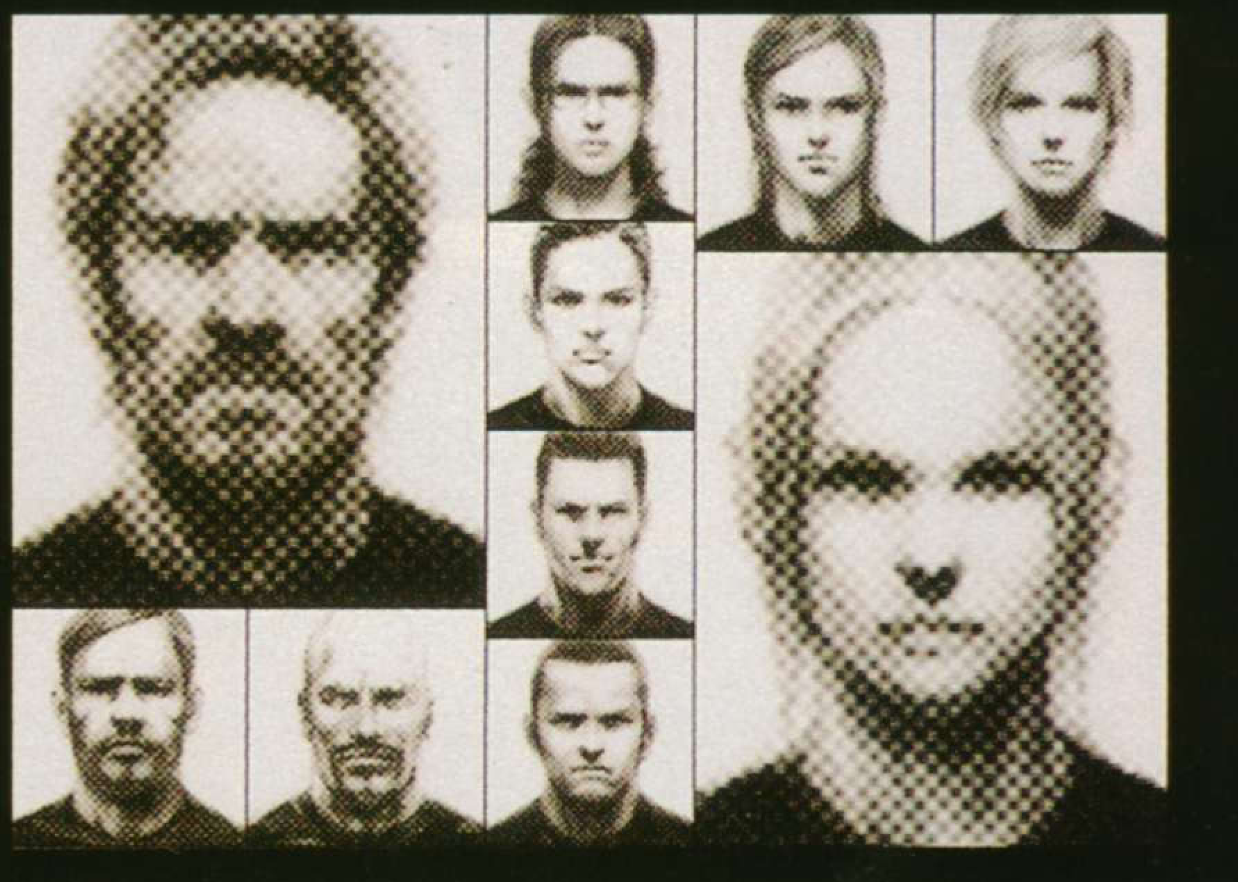
◀在基地中可以生产已经开发出的道具。还可以研发新道具或为道具升级，提升道具的等级。

可以成为同伴的敌兵有数千人之多！

游戏中可以回收的人数达到数千人！这些同伴并非千人一面的大众脸，有多种样貌，能力也各不相同。根据每个同伴不同的能力特长，可以通过多种途径协助斯内克。

样貌各不相同的多样化士兵

▶每个同伴都有生命力（LIFE）和精神力（MNTL）两种基本属性。另外还有5种能力属性，从图标看包括战斗、科技、医疗等。



QQ群号:77269227

联机 最大4人合作、6人对战!

联机模式是本次作品的重中之重，任务制、战斗中开启菜单无暂停等多方面的设定都是为了联机而服务的。在官方放出的最新试玩影像中得知，玩家不是只可以扮演斯内克一种角色，而是可以扮演不同的角色进行联机游戏。协力游戏模式（CO−OPS）最大合作人数为 4 人；对战模式最大参与人数为 6 人。

合作模式

除了《潜龙谍影 ONLINE》，在以往的系列作品中，玩家都是控制着主角一人与敌人奋战，而本作中的合作潜入将是极大的看点！

▲可以对敌人设置标记，其他的同伴也可以看到。这是重要的战术部署方式！

▶ 隔着墙等障碍物也可以看到标记。

连接共享 COOP·IN

在合作中，每个玩家控制的角色身体周围都有一个连接环，当任意两名角色相互靠近到连接环相碰时就会发出一声清脆的效果音，这样就算连接成功，进入 COOP・IN 状态。在这 COOP・IN 状态中：

■角色的体力会叠加在一起共同计算，受到伤害时消耗合计的生命值。

■角色之间的子弹、武器和各种装备品都会共享，玩家可以使用同伴的东西，但是已经被装备的当然就无法使用了。

COOP・IN 状态下，除了小圆环外，外围还有一个非常大的橙色圆环，它是连接范围环，当一名角色跑出连接范围就会断开连接，退出 COOP・IN 状态。

▲靠近后进入COOP・IN。

▲打开道具菜单可以使用其他角色的道具。

同步潜行 SNAKE·IN

靠近同伴并按住动作键就会进入同步，及 SNAKE・IN 状态。形成斯内克阵型（Snake Formation）。在同步状态下，处于最前方位置的角色行动时，后面的角色也会跟随行动，

◀ 靠近同伴后按住方向键上可以进入同步状态。

▶ SNAKE・IN状态下可以共同行动。

对战模式

对战模式中最大参与人数为 6 人，3 对 3 的“死亡组队战”一定紧张刺激。PS3《潜龙谍影 ONLINE》中的很多规则和设定应该会引用到对战模式中。同队的角色之间也可以做出合作模式（CO−OPS）中的各种行动，比如 COOP・IN、SNAKE・IN、共享资源、心脏按摩等。

多彩的规则

▲对战中通过可以呼出对话框，即时发送预设定的信息与同伴进行沟通。

▲与同伴协力作战，最终取得胜利！

▶当同伴受伤倒地后也可以进行心脏按摩。画面右侧显示出气球道具，可以对玩家控制的角色进行回收。会有“队伍之间比赛回收的角色数”这样的规则吗？

塞西尔

CECILE
COSINA CAMINADES

セシ-ル
コジマ·カミナンデス

声优：小林ゆう /Catherine Taber

关于塞西尔，除了名字之外，没有太多的信息。穿着军装，看上去是一个民间组织的战士，也许是战地记者，亦或身兼两职。从名字看也许出身于欧洲。

修

HUEY

ヒューイ

声优：田中秀幸 /Christopher Randolph

行动不便，乘坐轮椅的科学家。胸前也带有“PS”的铭牌，和奇爱属于同一个组织。从外表上看和奥塔肯（Otacon）的感觉完全相同，从年代上推测……难道他是奥塔肯的父亲？！

QQ群号:77269227

阿曼达

AMANDA VALENCIANO LIBRE

アマンダ バレンシアノ・リブレ

声优：朴璐美 /Grey Delisle

美丽的女性，目光锐利，应该是一个训练有素的军人。

奇科

CHICO

チコ

声优：井上喜久子 /Antony Del Rio

看上去是质朴的小男孩，装束和阿曼达相似，应该是同伴。

BOSS 阻挡在斯内克面前的巨大 AI 兵器

在剧情模式的任务中，拥有人工智能的无人 AI 兵器将与斯内克展开大战。本作中加入了时下流行的 VOCALOID 音源，这些 AI 兵器可以通过这个音源唱歌、说话。已经公布了三种 BOSS 级 AI 兵器。

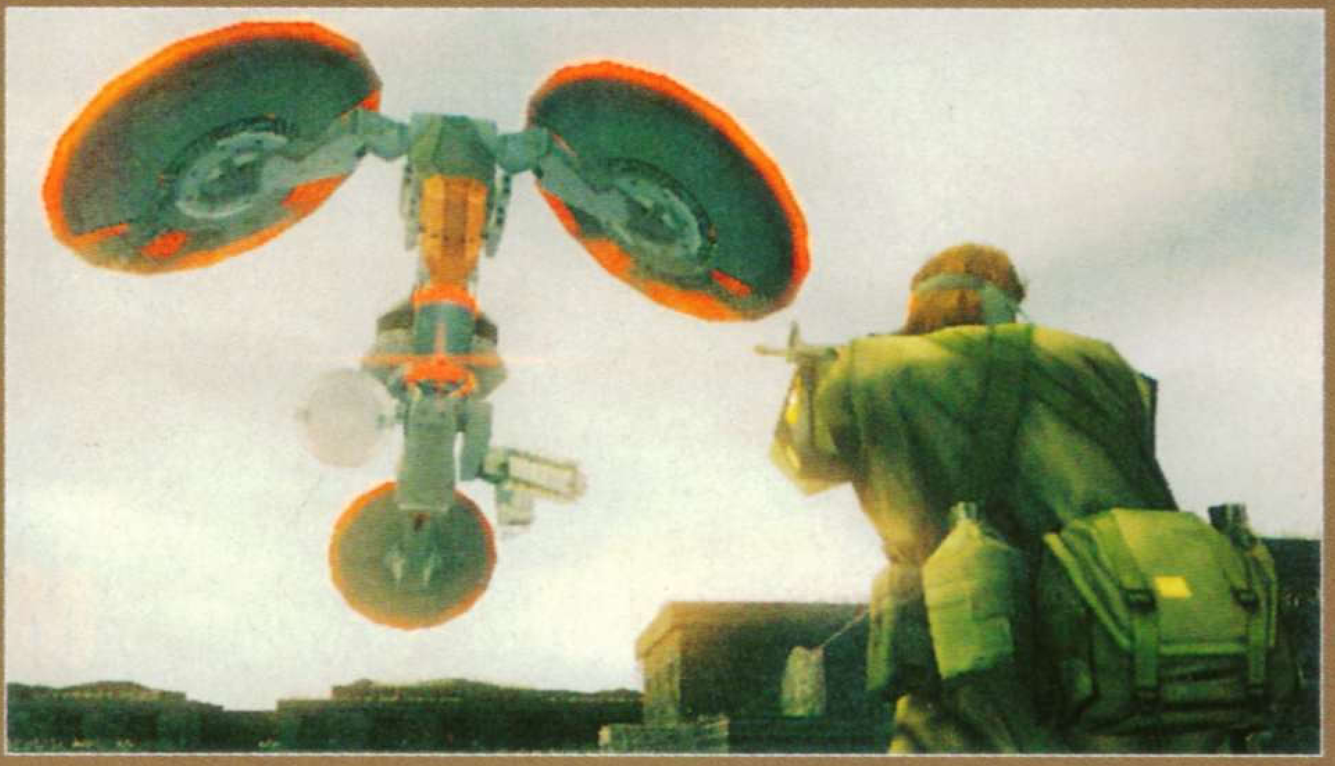
滑行型

外形有些像《MGS3》中的巨大 Metal Gear Shagohod。Pupa 巨大的外表看上去非常笨重，实际上行动迅速，即使是斜度很大的坡道上也能高速滑行前进。背后有四座机枪，可以攻击身后的敌人，几乎没有死角。

PUPA 虫蛹

VOCALOID 合成属于你的声音

VOCALOID 是雅马哈开发的电子音乐制作语音合成软件，输入音调和音节，就可以合成出与人类声音相似的歌声。当下 VOCALOID 非常流行，“初音”便是基于此而拥有极大 FANS 的。《MGS PW》中加入的 VOCALOID 将用在 AI 兵器上，为大家提供基本音源的的是为“里之女主角”奇爱配音的菊地由美小姐，玩家可以用她的声音合成出各种属于自己的原创音乐，并让 AI 兵器发出这种声音。通过 NetVOCALOID 还可以让 AI 兵器唱出歌词。对于喜爱 DIY 的的玩家来说，这可是大爱呀！



▲AI兵器会发出玩家通过VOCALOID自创的声音。

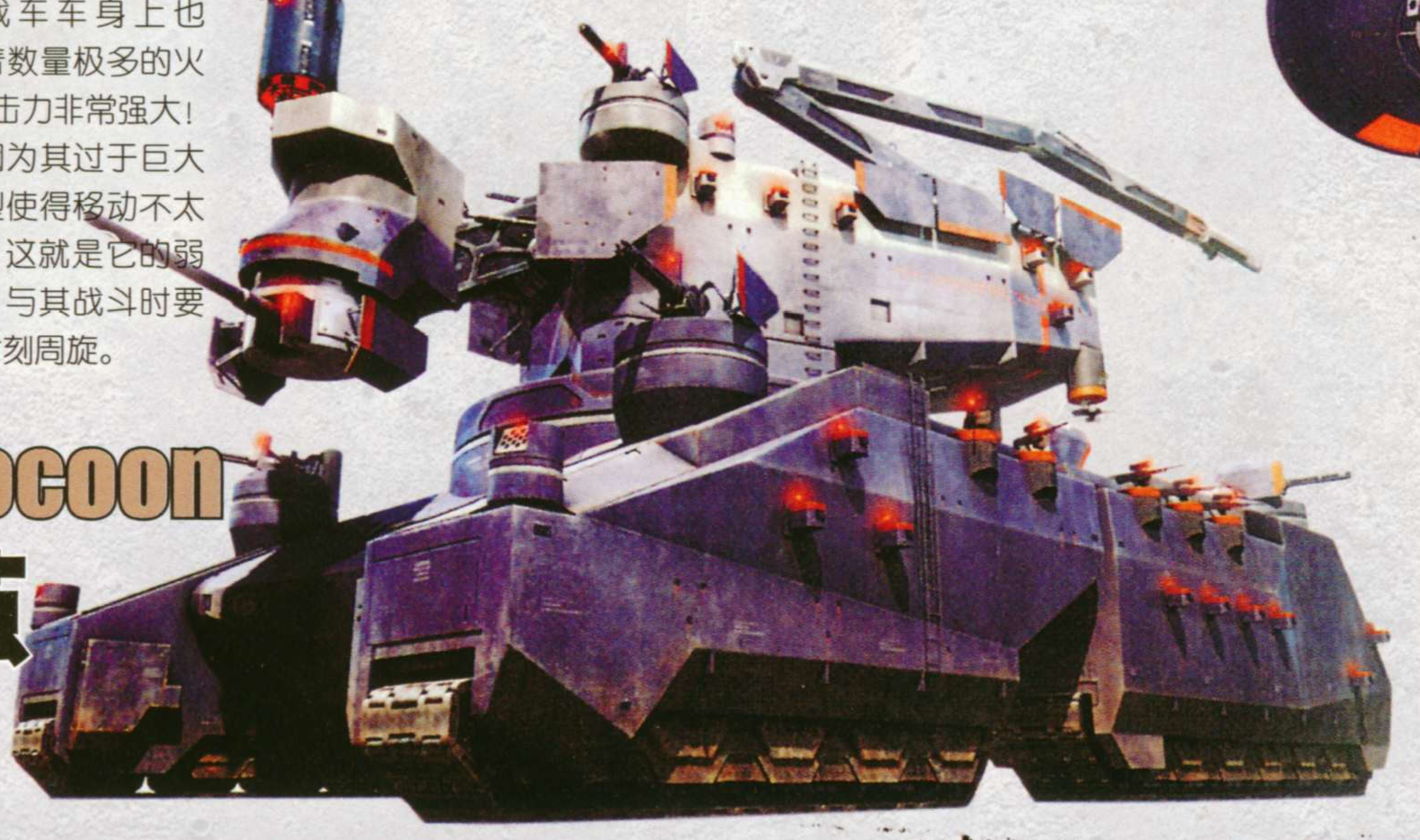
直升型

Chrysalis 蝶蛹

在预告影像中见到过的巨大 BOSS，在两臂和尾部装有三个可以自由折叠的螺旋桨，可以悬停在空中，还能进行滑翔。看起来体型纤细，但是下方的大型兵器（看上去是轨迹枪）十分强大，属于移动敏捷，注重躲避和强攻的类型。

战车型

一个巨大的臂膀上装备着大口径炮台，战车车身上也装备着数量极多的火炮，攻击力非常强大！不过因为其过于巨大的体型使得移动不太灵活，这就是它的弱点了，与其战斗时要注意时刻周旋。



Cocoon 茧

QQ群号:77269227

潜龙谍影与各界巨头强强联手!

4月7日Konami举办的《潜龙谍影 和平行者》完成披露发表会上，除了为大家总结了之前已经公布的内容外，最让人兴奋的是公布了关于本作的一系列惊人消息——多厂商合作!

周边产品

Konami与周边厂商或和游戏根本没有关系的厂商进行合作，包括Doritos（妙脆角小吃）、AXE（世界上第二大除臭剂品牌）、PEPSI NEX（尚未在中国发售的百事产品）、Mountain Dew（激浪饮料）、HORI（PSP收纳包）、优衣库（简称UT，游戏主题T恤）等等，这些品牌的相关物品将出现在游戏中。Square Enix将制作游戏角色的手办，索尼自家的WALKMAN（磁带型老式随身听）也将出现在游戏中，是否会像《MGS4》中的iPod一样拥有播放音乐的作用呢?

◀ Doritos（妙脆角）出现在游戏中，吃下去会增长耐力和体力吗?

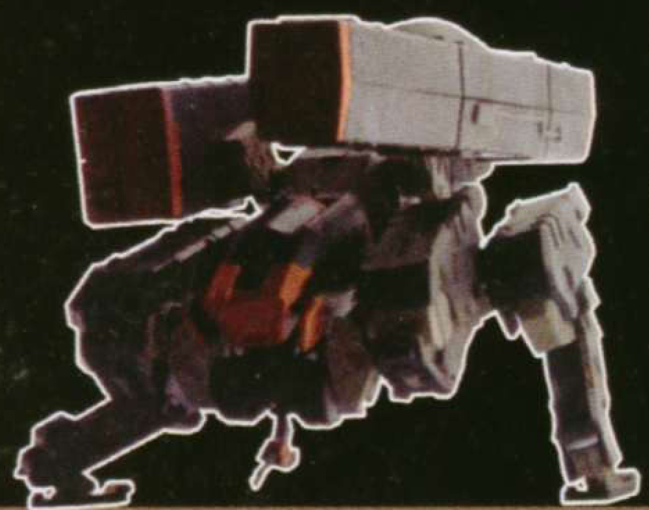
■索尼WALKMAN

■世界上第二大除臭剂品牌。

■PEPSI NEX

MGS× 前线任务

游戏中的AI兵器可以由玩家进行自由组装。Square Enix这次和Konami的合作，除了制作手办外，还将自己的经典机器人策略游戏《前线任务》拿出来支援小岛。游戏中将允许使用《前线任务》中机体的部件组装到AI兵器上。



MGS× 刺客信条

从美女制作人Jade到续作制作人Patric开始，育碧的《刺客信条》制作小组和小岛组一直礼尚往来。今年愚人节，放出了一段《刺客信条Ⅱ》×《MGS PW》的影像，两个制作人均出场饰演搞笑桥段，当时大部分人应该都会觉得那是愚人节的玩笑，结果这是真的!

实际游戏影像中，斯内克在房顶做出刺客标志的“信念之跳”（Leap of Fate）落入稻箱中。稻草箱

实际上就是《MGS》中的纸箱，作用是相同的，可以容纳两人，背着纸箱靠近敌人，可以将没有发觉的敌人拽人纸箱中击晕。

过场 全新概念的互动过场动画!

本作拥有3D的过场动画和2D的过场插画两种剧情交代方式。其中2D插画过场做出了全新的尝试!除了可以拉伸镜头外，还加入了互动要素!

逐步调近视角 最终看到“真相”……

▶ 最远镜头下，帕兹穿着红色的披肩。L：自动拉伸；方向键左、右：拉伸；摇杆：移动。

◀拉伸镜头后，视角会透过披肩，看到穿着制服的帕兹。

▼在看到制服的视角下继续拉伸就会透过制服，看到更隐秘的画面……

QQ群号:77269227

梦一般的合作成为现实！

MGS× 怪物猎人

猎人斯内克参上！

《MGS PW》利用PSP方便的联机功能，并吸取了《怪物猎人》（后简称《MH》）的成功经验，加入了四人合作模式，而更令人意想不到的是竟然真的要上演斯内克大战怪物的大戏了。虽然看上去，这主题联合得稍显牵强，但是对于两款游戏的FANS来说，那还是非常有趣的事情呢！

与大型怪物对峙

▲怪物向斯内克冲过来，使用导弹还击！

轰龙和火龙两个大型怪物确定加入到该模式中，小型怪物蓝速龙和猎人的帮手狩猎猫也会出现在这个模式中（是否会有更多大型怪物出现尚不得知）。

断尾！

对怪物的特殊部位达到一定累积伤害后就可以破坏该部位。可以切断怪物的尻尾！

狩猎猫协助斯内克！

CO-OPS 多人合作狩猎！

▲四人合作“狩猎”！四蛇斗一龙！

猎人斯内克们可以四人出击，使用各种枪械与怪物战斗，操作方式和怪物习性与《MH》类似，玩过《MH》的玩家应该会很容易上手。

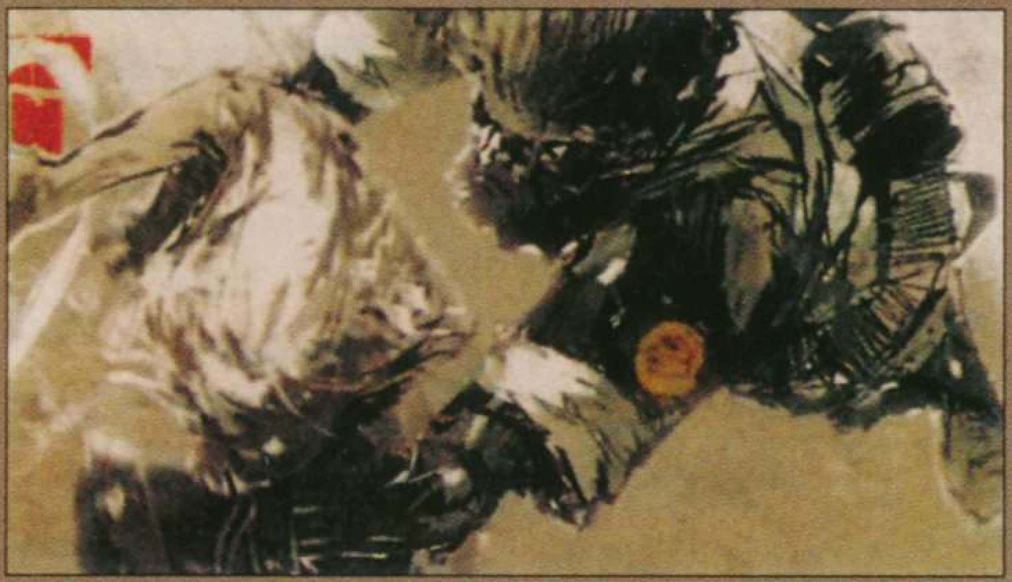
~~烤肉！~~ 烤军粮！

在火上烧烤军粮，时间恰当的话就能考出香喷喷的食物！大塚明夫会大喊出“烧熟啦！”这样的台词！如果烤的时间太久也会烤焦哦！

闪光弹！

斯内克的闪光弹可以让怪物陷入眩晕状态，与《MH》中的闪光玉作用相似！趁机猛攻吧！

全新的可互动过场动画！



▶有无人侦察机在空中狙击斯内克，斯内克拿起火箭筒准备反击。

▲过场变为瞄准侦察机的画面，此时进入互动环节，玩家要调整准星对准无人侦察机。

命中

▲如果命中侦察机，则出现侦察机爆炸的画面。

没命中

◀如果没有命中，会出现导弹飞走的过场画面。

QQ群号:77269227

文 雷电 美编 anubis

游戏光环 Gamehalo 影・像・收・录

超级马里奥银河2	Nintendo		平台动作
Wii	Super Mario Galaxy 2		美版
	预定2010年5月23日发售	1～2人	59.99美元
	对应周边未定		

“《马里奥》系列”的平台动作游戏很少有直接的续作，几乎每作都有一个全新的主题，而《超级马里奥银河》则是很多年以来第一次可以称得上某一作《超级马里奥》(后简称《SMG》)的续作的作品。2007 年,《SMG》以其宇宙的主题和妙趣横生的重力系统给所有玩家带来了全新的感受。《SMG2》在前作的基础上加入了新变身、新道具和耀西等众多新要素，下面就让我们一起看看到目前为止公布了哪些让人高兴的变化吧！

银河的魅力

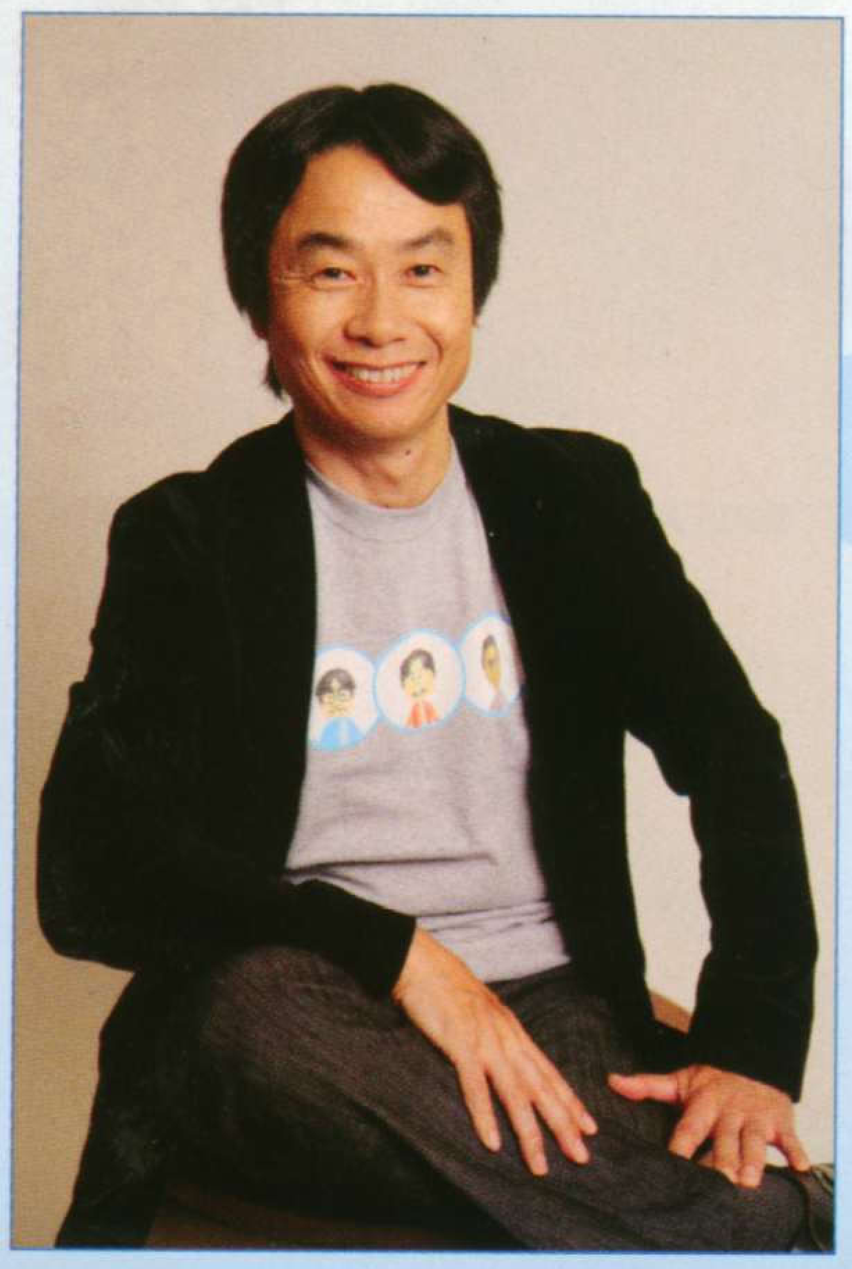
《SMG》是 2007 年 11 月 1 日登陆 Wii 平台的平台动作游戏，作为“《超级马里奥》系列”的最新作，它以天马行空的想象力创造了银河系中无数的小星球，马里奥要到这些星球上进行探险，收集散落在宇宙中的星星。

1. 系列首次加入了旋转（Spin）攻击，摇晃右手遥控器手柄即可发动。

2. 小星球都有引力，马里奥进入引力场后，就会“粘在”这些星球的表面，而不会漂到宇宙空间中。这种重力系统给玩家带来非常多的惊喜，大头朝下行走在关卡中的体验非常有趣。

3. 除了星球表面的那种 3D 空间感极强的关卡外，游戏中也有怀旧气氛十足的 2D 玩法的关卡。

宫本茂先生关于《超级马里奥银河 2》的访谈



三月中旬，英国电影和电视艺术学院（British Academy of Film and Television Arts，简称 BAFTA）对任天堂的宫本茂先生就《SMG2》做了一次访谈。

BAFTA：“《马里奥》系列”一般很少有如此直接的续作，所以《SMG2》实出意外。是什么让你希望制作这样一部续作呢？

宫本茂：在刚刚完成《SMG》的时候，我们便觉得有很多新点子并没有融入游戏中。于是我们开始制作一款相当于《SMG 1.5》的作品，我们将新动作和更多的星星加入到已有的关卡中。当我们进展还不错的时候，我们发现对于 1.5 版来说，新加入的东西有些太多了。于是我们决定以《SMG2》的目标来制作了。在同一个平台上在一个系列内开发两款不同的游戏这种做法，对于我们来说确实有些罕见，通常我们会等待到新硬件上展开新的探险，但是这次因为在第一部作品中没有加进那么多好点子，所以我们做出如此决定。

BAFTA：是不是前作中那些大大小小的星球酝酿出了这些新点子？

宫本茂：首先，前作中并没有加入耀西。另外，对于遥控器手柄的指向功能也没有充分利用。最后，正如你说的，我们在前作中做出了那些非常与众不同的小星球地形，我们想基于此可以有非常多的诱人创意。

（雷电：比如新道具电钻，这个道具在小体积的星球上使用时的效果一定非常有趣！我个人非常关注该道具。）

BAFTA：关于遥控器的指向功能能否再多谈一些？

宫本茂：通过右手遥控器手柄的指向功能将准星指向一定范围内的某些种类的敌人并按下动作键就可以让耀西将他们吞下去。另外，要通过准星瞄准让耀西用舌头钩住一些地方跳过去。

BAFTA：关于耀西，你们是否从上一个 3D 平台动作游戏《阳光马里奥》中继承了一些东西呢？

宫本茂：一些《阳光马里奥》的制作人员现在就在《SMG2》的小组中工作，基本的技术都会继承下来，最值得关注的地方就是指向功能的应用了，你要做的就是指向，然后吞掉。当然，这之后你再瞄准其他敌人，还可以将刚才吞下的东西吐出去攻击其他人。

BAFTA：在《SMG2》中是否也是拥有与前作相同的一个中心世界，然后通过各个房间到各个星球去呢？

宫本茂：新作将使用和《超级马里奥世

关卡
丰富的场景 崭新的机关

《SMG2》将继承前作的优点，并且增加全新的要素。大地图选关画面将变回传统的地图方式，这样更加直观。在巧妙的重力系统下，翻板格子、滚球等机关都会尽数出现。

回归的大地图直观方便

▶这条巨龙会对马里奥穷追猛打，有时候还会像蚯蚓一样钻入星球的地里。

可以穿过铁栏的幽灵形态

抓住彩鸟飞翔

可以顶着钻头在关卡中移动

▶目标是星球另外一次的敌人！利用电钻直接钻穿星球吧！

▶关卡中将会出现各种大家熟悉的机关。

除了新加入了耀西之外，马里奥也有新的动作和道具。新公布的钻头就是非常有趣的新玩意。使用钻头可以挖掘较软的地面到达意想不到的地方。钻头存在于场景中，马里奥可以顶起它到处走，在柔软土质上晃动右手遥控器手柄就可以让钻头以惊人的速度超地底钻进去了！因为《SMB2》仍旧有很多小星球，所以在星球表面钻地不仅可能会进入到位于星球地底下的洞穴中，如果是体积较小的星球，还可以一口气钻到另外一面哦！

钻头
马里奥的新道具

界》或《新超级马里奥兄弟》相似的全局总览地图。这样做是为了让玩家将注意力更多地集中在平台动作上，而不让寻找关卡这样的事分散玩家的心思，我们会将选关方式做得更加简单直观。另外，游戏中有非常多的星星等待玩家收集，要想收集齐也要反复挑战各个关卡，这样的地图能让玩家更清楚地看到自己需要继续挑战哪些关卡取得星星。我们还在新作中加入了在星球间航行的星际飞船，因此这样的地图也正好适合在星球间航行的需求。

BAFTA：新作是否会比前作更难？

宫本茂：如果是玩过《SMG》的玩家，会感觉到本作是接在前作结尾后的作品，难度大概也就是这种感觉了。所以对于初级玩家来说，尤其是没有玩过前作的初级玩家来说，本作还是有些难度的。但是也不会难到让初级玩家玩不下去，我们努力让游戏充满挑战，而且又能适应休闲玩家的需求，简单的操作方式可以很容易上手。如果只是想通关的话，你只需要得到 70 颗星星，这本身算是一种挑战，但是并不是非常困难。如果你想要取得全部的星星那可就是一项非常困难的挑战了。我说的挑战的感觉，是指在你取得全部星星时，会有一种巨大的满足感和成就感。新作中有超过 240 颗星星等着大家。

BAFTA：是否会有《新超级马里奥兄弟 Wii》中的“超级向导”（Super Guide，帮助玩家过关的系统）这样的系统呢？

宫本茂：我们会加入一些与超级向导类似的系统，但是仅限于通关需要的最低限度的 70 颗星星。另外，我们将让使用 2P 手柄的辅助玩家得到更多的控制权，让其更充分地融入游戏过程中。

BAFTA：近年来马里奥的外貌特征并没有发生太多变化。迪斯尼在《经典米奇》中让米奇老鼠以怀旧风格显身，你是否有考虑过为马里奥做些什么呢？

宫本茂：其实马里奥一直在变化，从《大金刚》到《超级马里奥兄弟》再到 3D 的《超级马里奥 64》。大家感觉变化不大的原因是从 3D 的《超级马里奥 64》开始，3D 角色建模在一定程度上就确定了下来，如果接下来的几年内我们继续制作 3D《马里奥》游戏，那么应该不会有太多的变化吧。

BAFTA：那我们就不用担心马里奥刮掉胡子啦？

宫本茂：完全不用担心！

BAFTA：宫本茂先生在家都玩些什么游戏呢？

宫本茂：最近我一直在玩《莱顿教授》的第四作（《莱顿教授与魔神之笛》）。因为我的两个孩子都不在家住了，所以很不幸，没人陪我玩《新超级马里奥 Wii》了。

BAFTA：过去你曾表示过自己很担心暴力游戏的发展，对于现在流行的游戏你有什么看法呢？

宫本茂：我的想法并没有改变，一直以来我并没有批判过制作暴力游戏的人。我只是担心所有人都在制作相似的暴力游戏，那是不好的。世界上有无数种给人娱乐的方式，我们可以选择任何一种方式。实际上，我并没有批判过游戏本身，只是当我看着现在的游戏市场，并没有太多重要的变革。我很在意那些将注意力全部集中在创造画面和音响效果上的游戏，对于让玩家体验到自己是在游戏中的那种感觉却顾及得很少。让人们体验那种漂亮和戏剧性的声画演出效果是很好的娱乐方式，但是对于我来说，游

QQ群号:77269227

耀西的动作

经典角色耀西也将作为马里奥的坐骑参与到银河大冒险中。耀西可以吞食果实或敌人，还可以将敌人当攻击道具吐出去伤害其他敌人。耀西的跳跃能力要稍稍强于马里奥，跳起后可以在空中拼命倒腾两条腿从而延长制空时间，增加跳跃的高度和距离。在之前的基本动作都尽数保留的前提下，还会加入众多新动作：耀西的舌头可以抓住空中的花朵，让玩家到达难以到达的位置；耀西还可以用舌头拉住远处机关上的把守，拉出新的平台。

耀西

小恐龙将伴随马里奥一同在宇宙中展开冒险！

岩石马里奥！

马里奥的新变身——岩石！

取得变身为岩石的能力后马里奥的身体表面就会被黑色的岩石包围，按下动作键就会将身体蜷成一团变成一块岩石，滚动的石头！Like A Rolling Stone！将挡在前方的障碍物和敌人都撞碎吧！

耀西的变身

新作中，耀西通过吃掉不同的果实可以变成其他颜色，还能够发动全新的变身能力！

冲刺耀西

▲身体周围缠绕上火焰的耀西可以疯狂冲刺！

气球耀西

肚子里充满空气的耀西可以在一段时间内通过吐气不断缓缓上升，旁边会有显示体内空气存储量的计量表，通过吐气可以到达非常高的地方！

戏更重要的是要让玩家感觉到自己在游戏之中，他们按照自己的意愿控制着一切。我们更多地将精力放在制作出玩家们真正想玩的游戏。

BAFTA：新作的视角如何？

宫本茂：我们会根据 3D 游戏的需要来设定视角，《SMB2》会和前作一样使用固定视角和可旋转视角相结合的方式。比如 3D 的《塞尔达传说》，我们需要让玩家看清 3D 迷宫中的细节，才好解谜，因此要让视角可以更加随意地调节。而《马里奥》则更注重动作方面的操作，因此我们会寻找一个平衡点，视角的自动走位可以让玩家更轻松地看清整个关卡的地形，在更加开放的关卡中也会允许玩家随意旋转视角观察整个世界。

BAFTA：因为视角卡在墙里或在错误的位置而让玩家不小心落下悬崖是非常让人生气的事情。

宫本茂：是的。所以我们会更加慎重地选择视角位置！

之后宫本茂还对一些其他问题发表了看法，不过因为和《SMG2》关系不大，所以提炼要点。

周边外设的兴趣

■我很乐意尝试各种周边，做出不一样的游戏，鼓励家庭成员和朋友之间的交流，让更多人在日常生活中玩到轻松的游戏。不过我一直在做的还是叫做“电视游戏”的东西，《SMG2》还是一款比较传统的游戏。

DS 与 Wii 的联动

■就像 NGC 和 GBA 联动一样，我们也在尝试让 Wii 和 DS 联动。游戏本身的联动方面，目前还没有能让人惊喜的进展。现在能通过 Wii 下载 DS 游戏的试玩版。

社区型网络迷你游戏

■社区游戏重在交流，我对这些新生的媒体很感兴趣，不过这仅是我个人的兴趣。作为游戏开发者，我们会更注重使用现有的资源，比如 DSi 上的《Flipnote Studio》，我们会更努力地发展这些更适合主机特性的软件。

注：《Flipnote Studio》是一款制作属于自己的动漫作品的游戏软件，可以手绘或通过 DSi 的摄像头拍下图片（会自动转成黑白），配上自己的音乐，并将自己的作品上传到 Flipnote Hatena 网站上与全世界玩家分享，玩家间可以互相评分。

第三方游戏开发商针对 Wii 主机开发游戏诚意不足

■我不好对其他公司指手画脚，我只从我自身出发说说吧。很多时候，一款游戏只需要在最后的收尾阶段多花些时间进行细细打磨便能拥有更好的品质。另外，跟风制作时下流行的类型的游戏并不是明智之举，开发者自己都对这些类型不太了解的前提下，如何做出一款有新意、值得玩家购买的作品呢？这对公司本身也没有任何益处。

QQ群号:77269227

艾兰德的冒险再次启程 萝萝娜最爱弟子参上！

文 晴天　美编 anubis

特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	Gust	角色扮演
PS3 トトリのアトリエ～アーランドの炼金术士2～		日版
预定2010年6月24日发售	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本作的发售日正好定在了前作的一年后，虽然我们冒险的舞台还是在艾兰德王国，但是很多设定都发生了巨大的变化，不难看出制作者在广泛听取前作玩家的评价后作出了相应的调整。另外自从前作更换画师后，游戏的人设基本上摆脱了以往的低龄向，而且这次的游戏画面给人最直观的感觉就是游戏中的人物对画师原稿的还原度明显提高，不再是简单的卡通渲染，接下来大家不妨耐心等待有关系统的详细情报陆续公布吧！

Prologue

这是一个对冒险者来说“遍地是机会”的国度。在艾兰德王国的土地上，你既可以在王都周边进行冒险，也可以不断地开拓从未有人踏入的地域。

另一方面，艾兰德王国的骑士其实并没有很多人想像中的那么强大，即便他们的职责是保护国民的安全，但这种制度化的条款却随着时间的流逝慢慢让他们变成了普通老百姓的跑腿，反而给了更多外来冒险者更多的工作机会。

我的母亲正是这些冒险者中的一员，虽然因为表现活跃，在王国里已经是小有名气，不过现在算起来，连我也不知道她到底有多少年没有回家了，甚至连一封书信都没有，让人每天都活在对她的担心和思念中……

也许父亲和姐姐也是这么想的，我应该做些什么呢？

萝萝娜疼爱的弟子 为了寻找母亲而成为了冒险者

▲以上是熟悉的艾兰德王国俯视图，这次我们的冒险场所将会延伸到周边更遥远的地方。

特特莉 Totooria Helmold

声优：名冢佳织

本作的主人公，原本有些胆小，但自从向萝萝娜学习炼金术后开始慢慢建立起了自信，目前与父亲和姐姐居住在艾兰德王国边境的渔村。因为数年前身为冒险者的母亲下落不明，所以她也以成为像母亲一样的冒险者为目标，开始了寻找母亲的探索旅程。

◀成为冒险者的目的非常单纯，不知道最后的结果会是怎样呢？

■虽然炼金术的水平马马虎虎，但是她乐观开朗的性格简直和师傅是一个模子印出来的。

QQ群号:77269227

▲米米对于陌生人通常都表现得非常冷漠，他会是值得信赖的同伴吗？

◀吉诺单纯率直的性格经常会让人哭笑不得。

■得到冒险者许可证的吉诺决定陪伴特特莉一起冒险。

拥有过人的实力 陪伴冒险者的大小姐

米米

声优：三瓶由布子

艾兰德王国名门的大小姐，为了改变贵族等同于腐败的古老价值观，决定成为王国中名声响亮的冒险者。高傲自满的性格常常让她对身边的人不屑一顾，最讨厌胆小怕事的人。

▲有些时候由于太过自信，米米也会闹出很多笑话。

特特莉的青梅竹马 崇拜冒险者的少年

吉诺

声优：井口裕香

表里如一，单纯且充满热血的少年。由于憧憬冒险者这份职业，所以平时总会前往村子附近进行修行，但对于自己的实力，以及为什么要成为冒险者或许连他自己都没有弄明白。

秘密访谈 答疑解惑

从《维奥拉特的工作室》开始就与系列结下了不解之缘，去年担任《萝萝娜的工作室》的制作总指挥后，本作也将由他亲自监督完成。主要负责游戏中的数据规划和事件设定。

新作的完全形态

Q：能简单介绍一下为什么会决定开发续作吗？

冈村佳人（以下简称“冈村”）：由于前作受到了很多好评，这应该就是决定推出续作的最大原因吧。前作是PS3上第一款“《工作室》系列”，制作理念主打“回归原点并构筑新的世界”，因此在提升关注度上获得了不错的效果，但从身为制作人的角度来看，游戏中还是有很多不够完善的地方，所以最后在听取了玩家的很多建议后，我们决定对这些影响游戏体验的内容进行修改，继续制作后续的作品。

Q：延续艾兰德的世界观，是因为《萝萝娜的工作室》人气很高吗？

冈村：的确是这样。沿用世界观会让很多人都觉得更加亲切，比重新设定一个新的角色或世界观更容易引起玩家的共鸣。当然就算是从本作才开始体验的玩家，也能在游戏中获得超越前作的乐趣。

Q：前作的制作理念是“回归原点”，那本作会延续这个感觉吗？

冈村：两款作品肯定都会延续系列的一贯风格，但是内容上还是会有明显的改变。比如前作中通过“王国任务”来推进剧情的方法，最初的目的就是为了降低游戏的难度，让任何人都能很轻松地玩到通关。同时一些老玩家对这种作法也提出了一些异议，总感觉在收集要素等方面少了很多乐趣，所以这次我们会把以往一些颇受欢迎的要素重新融入新作中，绝对能满足大家探索收集的欲望。另外前作启用岸田先生的人设同样引起了广范围的关注，拓展了不少系列新的受众面，为了继续保持这个优势，制作一开始我们的目标就是注重人物建模和画稿的还原度，相信从这次公布的游戏画面中，很多玩家也发现了这一点。

充满魅力的世界观

Q：请问对特特莉的出生地你有什么感觉呢？

冈村：简单来说就是一个边远的小山

QQ群号:77269227

System

和前作用测试推进主线流程的方式不同，本作采用了全新的“冒险者许可证系统”，即玩家需要不断地完成任务累积冒险点数提升“冒险者许可证”的等级，而随着该等级的增加，玩家能够进入的地区也会逐渐变多，之后再从新的敌人或采集点中获得新的素材，最后就能调合出新的道具了。

增加点数的方法

接受任务

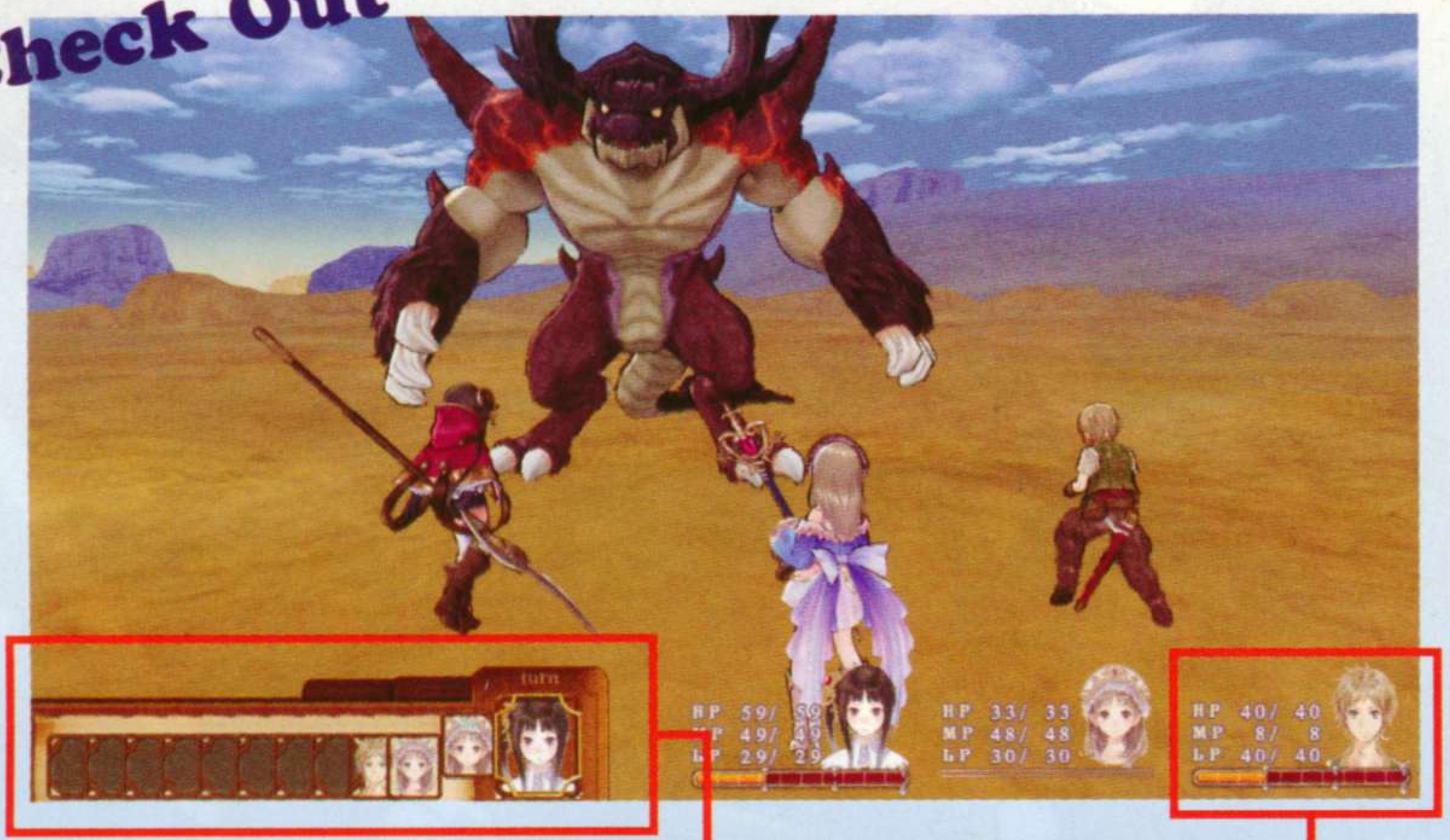
从村庄接受任务并解决，随着对市民的贡献值增加，冒险者的相关评价也会得到提升。

◀ 游戏中对任务的评价分为S、A、B、C四个等级，完成后会获得对应的奖励。

讨伐怪物

消灭特定的敌人也会增加冒险者点数，但需要注意某些连续战斗的情况。

Check Out



虽然官方并没有公布战斗系统相关的情报，但从这张图片中我们还是可以发现一些蛛丝马迹。

战斗双方会采用以往的卡片制来表示行动顺序。

每名角色下方都有特殊的计量槽，共分为三个阶段，应该和发动特定的技能有关。

已经长大的炼金术士

萝萝娜

声优：门胁舞以

曾活跃于艾兰德王国的前作主人公，目前正在寻找将和睦拐跑的师傅，同时也将炼金术传到了大陆的各个地方。从她和特特莉的穿衣风格中并不难看出她对特特莉的溺爱，这多半也是受了她师傅的影响吧。

■前作5年后，大家一定很高兴与已经长大成人的萝萝娜再会吧!

素材采取

调合最基本的准备工作，为了获得更珍稀的材料，去更远的地点探索也是有必要的。

调合道具

通过炼金术调合出各种未知的道具，绝大多数都对应不同的冒险者点数。

村，连知道具体名字的人都很少。本作的故事被设定在了前作的5年后，此时艾兰德王国已经开始采用共和制，正在不断地吸纳周边的都市和村庄。

Q：这次特特莉是为了寻找母亲而开始冒险，所以和前作相比故事是不是变得更严肃了?

冈村：当然不是啦，整体风格基本和前作相同。因为这次的剧本作者很擅长滑稽、搞笑的内容，所以就连“找妈妈”这种比较严肃的事情也被戏剧化了，到时候大家一定会觉得非常有趣的。(笑)

Q：这次可以雇佣冒险者吗?

冈村：该系统和前作一样，大家可以选择自己喜爱的角色组成冒险队伍。而根据队伍的成员不同，游戏中的事件也会发现很多变化，相信各位FANS都会很乐意去尝试不同的组合。

Q：前作拥有很多不同的结局，新作会延续这个设定吗?

冈村：应该会像大家想的那样吧。

内涵丰富的系统

Q：“冒险者许可证”是一个什么样的物品?

冈村：换而言之是一种系列一贯的指标，根据玩家在游戏过程中的表现，接下来能够做的事情也会随之改变。玩家主要的目的就是通过一切方法让“冒险者许可证”的等级上升，这样才能探索新的地点或遭遇新的怪物，自然而然也就能调合新的物品。游戏的整体感觉会和《维奥拉特的工作室》比较接近，但在平衡性的把握上会更加出色。

Q：会有强制的通关时限吗?

冈村：肯定是有的。前作给大家的时间是3年，这次暂时只能用“持久战”来形容（笑）。

Q：主线流程中会有类似“国家任务”这种必须完成的事件存在吗?

冈村：我们没有对这方面作出限制，大家只需要按照自己的方式玩到通关就可以了。

Q：目前的开发进度如何呢?

冈村：基本的要素都已经完成，剩下的就是测试与调试工作了。

Q：最后想对FANS说的话。

冈村：很高兴大家对系列一贯的支持，本次的调合系统继承了以往的特色，同时也加入了更多值得深入研究的要素。战斗方面，全部内容都根据玩家的建议进行了调整，不再会出现单调重复的情况，消除了前作中所有让人诟病的地方。另外配音方面，这次的容量将会是前作的1.25倍，岸田先生也配合大量的事件绘制了大量的插画，请大家务必期待即将登场且充满魅力的特特莉。

QQ群号:77269227

动作游戏与策略游戏的结合

双重乐趣再次归来！

高达饭向来是不会寂寞的。2005 年 NGC 上的经典作品《SD 高达 扭蛋战争》的移植版即将于今年 6 月在 Wii 上与大家见面！本作游戏方式集战略模式和动作模式于一身，比起写实风格的高达作品用色大胆，画面非常瑰丽。不仅得到了高达饭们的肯定，也意外地培养了许多非高达饭的拥趸。现在移植版即将发售，对本作有兴趣的玩家注意咯~

SD高达 扭蛋战争		NBGI	策略
Wii	SDガンダム ガシャポンウォーズ		日版
	预定2010年6月24日发售	1~4人	3990日元
	对应クラシックコントローラ		对应年龄：全年龄

文 Nai 美编 NINA

SDガンダム ガシャポンウォーズ GASHAPONWARS

登场机体总数150种以上！

▶扭蛋盒子的编成画面。

策略模拟部分 simulation

在这部分中玩家可以选择自己的 MS 编成部队，每次导入电源时主地图都会随机出现也是本作的一大特征，包括宇宙和水下，地图总数也达到了惊异的 40 种以上。机体部分，游戏中收录了从初代《机动战士高达》到《机动战士高达 SEED DESTINY》为止的 TV 动画作品中登场的部分机体，总数达到 150 台！

▶策略地图和一般战棋类游戏别无二致。

©创通サンライズ © 创通サンライズ毎日放送

QQ群号:77269227

号称能玩 1000 回的策略部分

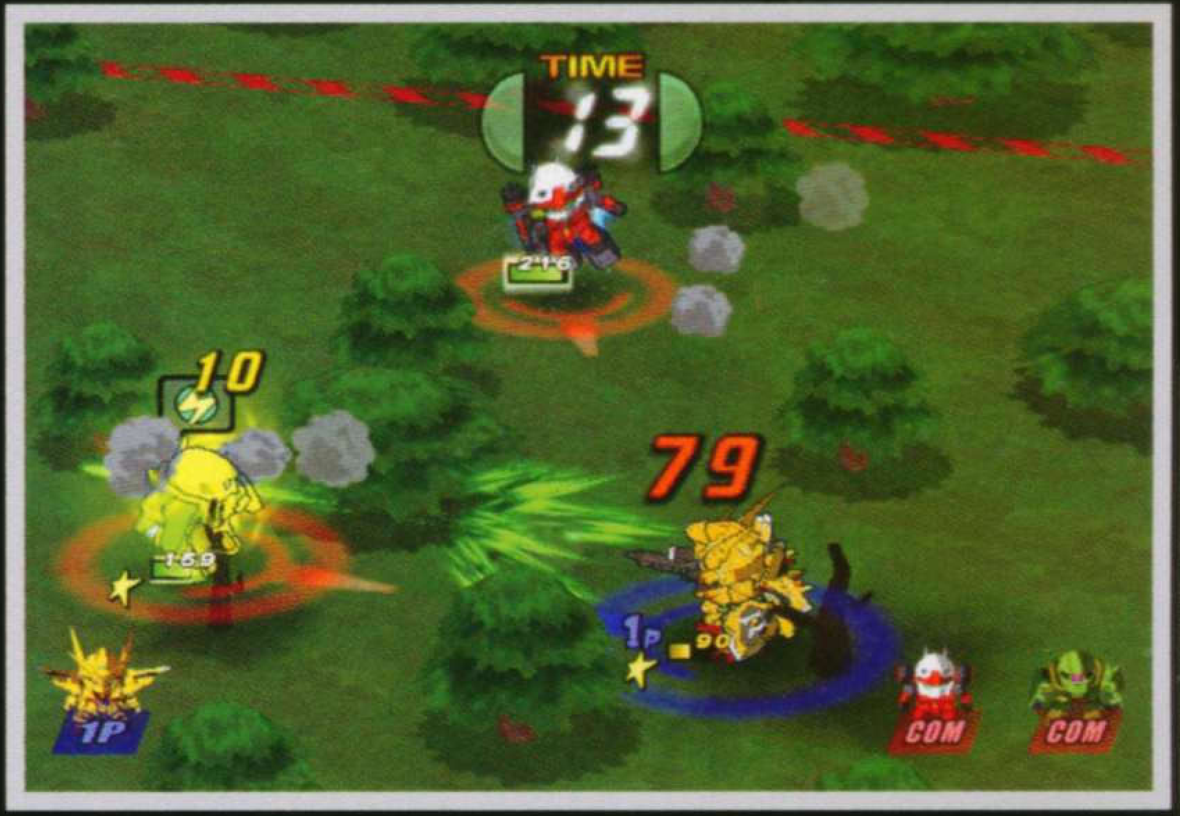
本作采用阵地战，玩家必须步步为营，运筹帷幄。比如玩家占领 70% 以上的阵地，那么本回合结束后自动判断胜利，当然除此之外还有诸多其他的胜利条件。 热爱战棋类游戏的玩家必定能在这个部分中获得排兵布阵的满足感。

▲和其他的机战游戏的菜单有微妙的不同。

战斗部分操作简约而不简单

action

在地图上 MS 相遇之后便可以开始战斗，进行手动的动作部分。本作最大支持 3V3 战斗。机体的攻击手段分为“射击”、“格斗”、“打击”三种，这三种攻击方式相互克制，形成三角关系：格斗破射击，射击破打击，打击破格斗。擅长动作游戏的玩家可以在这个模式中大显身手了。



▲来自 seed 中的机体“晓”，技能中包括激光反射。

部分参展作品一览

《机动战士高达》	《机动战士高达 ZZ》
《机动战士高达 08小队》	《机动战士高达 夏亚的逆袭》
《机动战士高达 0080 口袋里的战争》	《机动战士高达 SEED》
《机动战士高达 0083》	《机动战士高达 SEED Destiny》
《机动战士高达 Z》	

其他机体：完美高达、导弹战车高达、骰子高达、骑士高达、武者高达

注：此数据为NGC版，今年六月发售的Wii版是否有所更新敬请期待！

丰富的模式

扭蛋战争

▲主要模式 通过完成各种任务获得机体，有四种难度可供选择。

战役模式

◀游戏的基本教学关卡，全 14 关。

百问战场

▼挑战 100 关的模式，只有动作部分，没有策略成分。

多人游戏模式

◀提供了三种不同的玩法供大家一同游玩或者对战。

◀▼阿姆罗的声优古谷彻和夏亚的声优池田秀一也为本作倾情演唱 CM 主题曲，阿姆罗和夏亚一起 K 歌的画面是不是很穿越呢。

随意迷宫

▲▶能让玩家享受 RPG 的乐趣。

小贴士 “何谓 SD 高达”？

所谓 SD 高达（Super Deformed Gundam）指的是由横井孝二于 1985 年设计的扭蛋玩具系列。这种风格是将原本写实的机器人变成可爱的二头身，并且人格化的扭蛋玩具，因其可爱和收集性而一炮走红。最初的 SD 高达是以搞笑为卖点，但是后来背景设定被不断充实，例如以战国为背景的“《SD 武者》系列”，以及以欧风骑士世界为背景的“《SD 高达外传》系列”。商品也从扭蛋扩展为卡片，模型，游戏等等，如今已经是一个庞大的商品群了。

QQ群号:77269227

这个夏天、和心爱的女友一起度过！

文 九兵卫 美编 木仙

Love Plus+	Konami		模拟育成
NDS	Love Plus+		日版
	预定2010年夏季发售	1人	售价未定
			对应玩家年龄未定

要说2009年度"最宅"游戏，恐怕非《Love Plus》莫属。互动性高、贴近现实生活等等都是让众多玩家为之痴狂不已的理由。今年夏天，其续作《Love Plus+》又将与我们见面。新作最大特色就是加入了泊宿系统，"女友"发型的改变也让人眼前一亮。2010年，玩家将和自己的"女友"度过第一个愉快而又清凉的夏天……

高岭爱花

声优 早见沙织

高岭爱花和主角同一学年，是网球部的拍档。文武双全的她家境富裕，虽然有着人见人爱的性格，但在学校中却被认为高不可攀而与其他同学产生距离。没有倾诉和沟通的对象让爱花感到很寂寞。

▶因为突发事件而变得惊慌不已的爱花需要来自玩家的保护。

画师点评： 因为是夏天，所以就要给人以清爽的印象！短发的爱花更加文静、更加楚楚动人。

新要素！令人心跳的泊宿系统

在前作中，互动性极高的约会系统颇受FANS的好评，而本次的新作将更进一步，加入令人心跳的泊宿系统！玩家和"女友"之间的距离将被进一步拉近！

所谓泊宿系统，指的是玩家和"女友"外出旅行时两天一夜的住宿事件。想像一下，和心爱的女友在阳光明媚的海边享受不被外界干扰的二人世界，将是一段多么幸福的回忆。旅行的过程中，并非以通常的"朝"、"昼"、"夕"、"夜"这4个时间段来安排行动指令，而是采用了24小时全天候的实时模式！根据时间带以及玩家选择的不同，旅行中所触发的事件也会发生变化。而说到泊宿，最令人心跳的时刻莫过于晚上。睡觉前与"女友"窃窃私语，在甜蜜的氛围中结束一天的旅行，这会让玩家的内心得到最大的放松。

©2010 Konami Digital Entertainment

QQ群号:77269227

注目！全面进化的《Love Plus+》

①对应真实时间的特殊事件将大幅增加！

对应真实时间的特殊事件堪称前作最大的亮点，也是颠覆传统恋爱类游戏的一项巨大创新。新作中，制作人对游戏发售以来所有来自玩家的意见和要求进行了整理与总结，将 FANS 最迫切期待的特殊事件加入进《Love Plus+》。新作中的设计概念是——让每一天的生活变得更加充实，因此游戏中对应真实时间的特殊事件会是强化的重点。

② 3 名女主角追加大量新发型与新服装！

虽然新作中的女主角还是我们熟悉的爱花、凛子和宁宁，但发型的改变还是让很多人有种耳目一新的感觉，甚至会产生与"女友"久别多日的错觉，其实不然。改变发型的契机，其实仅仅是女主角们为了在难得的旅行中获得不一样的感受。不过话虽如此，在新发型的背后，细心的玩家是否也能觉察到"女友"内心的变化呢？

③继承前作记录获得丰厚的奖励！

对于前作的 FANS 而言，很多人仍然将《Love Plus》放在自己的 NDS 中。为了照顾这类玩家，新作不仅可以完全继承前作的存档，玩家还可以因此获得额外的丰厚奖励！如此贴心的设定，也算是回报了那些一直以来支持本作的铁杆 FANS，有了他们才有了"Love Plus"这一特殊的社会现象，才有了新作的推出。继承记录的奖励内容其中有不少是曾经用于宣传以及杂志介绍的稀有 CG 图片，因此非常有价值。

④游戏容量达到了前作的两倍！

由于加入大量全新的事件、场景以及语音，本作的卡带容量也达到了惊人的 4G，足足是前作的两倍！不光是前作中所有的要素都会全部收入其中，《Love Plus+》也力争在游戏内容上弥补前作里所有的遗憾。例如游戏中的"女友"呼唤玩家真实姓名的系统，新作中会增加更多不同的叫法，以前一些比较生僻的名字，现在也能被如实地还原了。

小早川凛子

声优 丹下樱

小早川凛子比主角小一学年，共同担任学校的图书委员。由于家庭的原因，凛子平时在学校中总是喜欢戴着耳机一个人独处，因此人际关系并不是很好，想要接近她不是件容易的事情。

■旅行中不知为何而被迁怒的凛子，生气的样子也很可爱。

画师点评： 凛子的新发型有点动画角色的风格，左右不对称的鬓发简单而又俏皮。

姉崎宁宁

声优 皆口裕子

宁宁比主角年长，是在同一家餐馆中打工的前辈。成熟能干的印象令她经常受到其他人的依赖。对于自己所扮演的角色，宁宁有时也会感到无奈。

■宁宁正在和老婆婆悠闲地泡脚，如此温馨的场面就像是一幅画。

画师点评： 头发变长的宁宁更像是一位令人倾慕的偶像，浑身散发出成熟的女性美。

NDSi LL同捆限定主机登场！

为了纪念《Love Plus+》的上市，Konami 将在游戏发售当天同时推出 NDSi LL 同捆限定主机。限定版主机共有 3 款，分别对应 3 名女主角，有爱的 FANS 看来这次势必要大出血了，如果同时入手 3 台将是一笔很客观的支出。(笑)

▶目前官方仅公布了爱花的限定主机造型，翻盖上用蓝白线条勾勒出的爱花非常漂亮，"杀伤力"十足。

QQ群号:77269227

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

在经过一年多的等待后，本次的短波为大家带来了《白骑士物语》续作的最新情报，从新角色到系统逐步揭开游戏的神秘面纱，看来今年夏天 PS3 玩家又能在网上和好友组队闯荡世界一番了。另外沉寂了五年多的“《传说》系列”独立分支“《换装迷宫》系列”也在近期公布了新作，区别于正统作品的玩法相信也能带给 FANS 另一种久违的游戏感受。

继《星球大战》、《印第安纳琼斯》、《蝙蝠侠》等电影游戏之后，《哈利·波特》也走向了乐高的大家庭。乐高拯救了众多处于困境中的电影游戏，究其原因还是因为简单又可爱的乐高化形象实在太讨人喜欢了。在欧美，可爱而又生动的游戏还真不多。

新闻资讯 新作短波

PSP 街机上的经典之作“《格斗之王》系列”即将于 6 月 24 日推出 PSP 移植版《格斗之王携带版 94～98 大蛇之章》。游戏收录了《格斗之王 94》～《格斗之王 98》共五款游戏，并新增了“练习模式”和提示玩家出招指令的辅助系统，另外通过 PSP 的无线联机功能，玩家还能随时随地和好友进行对战。

Wii 6 月 17 日 Atlus 将发售一款类似于“《超执刀》系列”的原创游戏《HOSPITAL 6 人的医师》，声优阵容中不乏生天目仁美、樱井孝宏等重量级角色。根据玩家选择的角色不同，整个游戏过程中会分别体验到外科、诊断、急救、整形外科、体检、内视镜共 6 种不同的医疗方式，它们除了对应特殊的体感操作外，根据玩家的治疗结果还能逐步揭开各种事故背后的真相，具备一定的悬疑解谜的要素。

NDS NBGI 于近期公布了一款年内发售的原创作品《天空机器人》，主要描写身为兽人的主人公操纵机器人在天空浮游岛中所经历的冒险。本作的开发公司由参与“《.hack》系列”的 CyberConnect2 担当，迷宫的探索则充满动作解谜要素，另外为了增加玩家的临场感，主线流程中会穿插大量的精美 CG 和动画，利用 NDS 的双屏优势营造出类似 3D 动态表现的独特视觉效果。

紧急速报

最终幻想 X IV

PS3 网络角色扮演 ■ファイナルファンタジー X IV ■日版 ■Square Enix ■预定 2010 年内发售 [文：脆薯条]

作为次世代最引人注目的网络角色扮演游戏，《最终幻想 X IV》的新情报一定都是大家争相了解的讯息。本次官方又公布了 10 个全新的种族，对于想畅游在艾奥鲁泽亚之中的玩家来说，或许了解这些种族的特点对于游戏会有意想不到的帮助哦。

征途即将开始，前往艾奥鲁泽亚的中心！

十大部族介绍

人类

中原之民 Midlander

在艾奥鲁泽亚占据人口的一半以上，是非常优秀的种族。各个村庄、城镇，甚至古代遗迹之中都能看见他们的身影。而且他们天生就富有知性，感悟能力非常高。

高地之民 Highlander

生活在北部高地上的勇猛一族，从外形来看应该是游戏中的第一近战职业造型。自从本族的首都阿拉米克陷落之后，他们便开始了流浪生活。除了亡命的佣兵以外，很少能在其他地方看见他们。

矮人族

平原之民 Plainsfolk

传说中的“小妖精”，居住在大陆中央地势较低的地方。他们的小屋都是用稻草堆起来的，非常有特色。这个种族非常怕生，小脚掌可以让他们在走路或跑步中不发出声响。

沙漠之民 Dunesfolk

流浪在艾奥鲁泽亚的一族，居无定所，喜欢把家畜都背在身上。因为主要住在靠近沙丘、沙漠等地方，被其他人称为“沙丘之人”，体型与平原之民类似，但最大的特点便是额头上的特殊标记。

精灵族

太阳之民 Seekers of the Sun

他们自称是“太阳的使者”，族人里大多都是太阳神“阿塞玛”的信徒。从娇小的体型可以判断出应该是游戏中比较敏捷的职业了，而且他们的双瞳颜色不一，非常有特点。

护月之民 Keepers of the Moon

他们自称为“护月之民”，和太阳之民有着相似的外貌和体型，不过他们侍奉的是月之神“米涅芙娜”，是非常擅长夜间行动的种族。

兽人族

森林之民 Forester

由于造型的原因，相信大家都喜欢把他们称作“精灵”，长长的耳朵非常敏感，生活在森林中的他们与世隔绝。部落中的每个人都擅长弓箭，也有少数人在森林外面过着游牧生活。

黑影之民 Shader

数百年间都居住在阴冷潮湿的钟乳洞中，对声音特别敏感。部落的人都非常擅于空手格斗，由于缺少与外界的联系，现在大半部分人都过着半盗贼的生活。

巨人族

北洋之民 Seewolf

勇猛、果敢都是他们一族秉承下来的传统，在北部的大海上，他们被称为“海之狼”，其作风都令大陆上其他的种族敬而远之。

红焰之民 Lohengarde

居住于靠近火山地带的炼狱门，被人们称作“炎之守护者”，强健的肌肉一看也是近战的好手，全身的皮肤因为长时间被火灼烧而成红色。

QQ群号:77269227

幻想传说 换装迷宫X

PSP 角色扮演 ■テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンX ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 4 月 22 日发售

[文：脆薯条]

本作可以说是复刻了该系列的出山之作，且又融合了 GBC 平台上的《幻想传说　换装迷宫》。如果有玩过这两作的玩家一定不会感到陌生，但重新设计过的战斗系统与换装设定又会让你眼前一亮。

原点之作，再次登场！

幻想传说超进化版

其实在 2006 年，NBGI 就已经发售过了 PSP 版的《幻想传说》。而在本作中，PSP 版的《幻想传说》将以崭新的姿态再度登场，尤其是它的战斗系统已经全面升级。另外游戏还追加了一部分《换装迷宫》的特殊事件，让老玩家再次重温久违的感动。

▶达奥斯作为《幻想传说》中的人气角色自然也会登场。

▼可以看见角色栏中有三个角色的头像下有按键，或许战斗时可以同时控制四人。

游戏的主人公

本次的主人公是一对双胞胎，而且他们的职业是可以随时换装的“换装士”。其实本作的《换装迷宫 X》可以说是“《换装迷宫》系列”的最新作，由于本身和《幻想传说》有着很大渊源，所以 NBGI 刻意把这两作进行重制。其中《换装迷宫 X》的战斗系统是全新设计的，并不是像《幻想传说》那样只是单纯进行强化。

▲换装后角色会附加特殊技能，这些都是换装后职业的固有技。为了应对不同属性的敌人，随时换装也是必须掌握的一环。

艾多丝

声优：田村尤加利

艾多丝是古代妖精一族的后裔，同时也可以说是双胞胎姐弟的亲人。艾多丝在接受了一个谜之女性的请求后，从此接下了把这对姐弟抚养长大的义务。13 年后的今天，艾多丝打算将这件事的来龙去脉都告诉这对姐弟，而本作的故事就此展开。

狄奥

声优：斋贺观月
年龄：13 岁
身高：149cm
体重：39kg

天真烂漫、一直富有朝气的男孩，他总是对周围的世界非常感兴趣，一直有着非常强烈的探险欲望，经常擅自逃出家去森林冒险。虽然外表看上去有点小毛孩，但实际上是一个非常慎重的人，而且对于周遭的变化非常敏感。

梅尔

声优：阿澄佳奈
年龄：13 岁
身高：148cm
体重：35kg

非常懂礼节、且内心纯真的少女。实际上她可是狄奥的姐姐，她总是再三叮嘱狄奥不能擅自离家，她总觉得关爱自己的弟弟是当姐姐的本职。性格温柔的她也总是把弟弟放在第一位，长久以来形成了一种使命感。

白骑士物语 光与暗的觉醒

PS3 角色扮演 ■白骑士物语 光と暗の觉醒 ■日版 ■Level-5 ■预定 2010 年夏季发售

自去年 10 月后本作再无新情报公布，随着夏天的临近，Level-5 终于又有了大动作。玩过前作的人都知道，这个系列的重头在于网战，本作能有什么程度的进化，目前还不好说，不过相信再耗掉你上千小时是不成问题的。

游戏时间一千小时起，不打折！

新队友

米乌

声优 钉宫理惠

前作故事的一开始，巴朗多尔（バランドール）王国受到神秘组织的进攻，国王被杀死，公主被抢走。一起陨命的还有前来参加仪式的魔法国家弗利亚（フォーリア）的国王——达拉姆（ダラム）大公。米乌是大公的女儿，不过现在国家大权落到了 4 位执政官手里，米乌不但得不到应有的尊重，反而处境越来越危险。最后她终于下定决心和忠于自己的将军斯卡戴因（スカーダイン）一起逃出自己的祖国。

斯卡戴因

声优 藤原启治

弗利亚王国的将军，年龄不详。在国家的内乱中为了帮助米乌逃脱而和雷纳德相遇，之后便和大家一起行动。

全面进化的网战系统

30 小时的单机流程和动辄上千的网战部分比起来，实在是沧海一粟。究竟本作的网战有哪些进化呢？除了新战场、新任务、新敌人、新招式这些理所当然的变化之外，目前公布的情报如下：

- ★更流畅的画面，更华丽的特效。
- ★角色在移动、战斗时会根据情况说出相应台词，增加冒险时的临场感。
- ★增加在敌人攻击时予以反击的 COUNTER 技巧。
- ★敌人有攻击范围的设定，超出攻击范围的攻击会强制取消。
- ★满足一定条件可以强制取消敌人的行动，此系统被称为“ターンブレイク”。
- ★行动槽积蓄速度加快，增加冲刺、快速蓄力等指令。

★冒险舞台除天候变化外，还将增加四季设定。

◀画面中的绿色骑士是之前没有出现过的，难道这是第6名骑士？

▶新增了二刀流这个职业，相信增加的职业远不止这一个。

炽焰同盟

PSP 策略角色扮演 ■ブレイズ・ユニオン ■日版 ■Atlus ■预定2010年5月27日发售

单从游戏的标题上，很多读者想必都会联想到曾经在掌机上颇受欢迎的《公主同盟》。本作除了继承它的独特战斗系统外，故事也设定在了《公主同盟》之前，能否在黑暗的年代找到光明的未来，一切都掌握在玩家的手中。

黑暗时代的英雄传说

经典系统再现

初次接触本作的玩家可能会觉得游戏的系统非常复杂，所以以下晴天会特别为大家讲解战斗的基本流程，只要熟悉了相关的操作和规则后，超高策略性的战斗一定会让你欲罢不能。

战前准备

战斗前需要先选择出战的队员和卡片，其中卡片会对角色的移动距离、攻击力以及技能产生影响，是决定胜负的关键。

▲战斗中每回合都可以从之前决定的卡片中选择其一使用，从而衍生出完全不同的战术。

▲当我方角色的站位形成横、竖、斜方向的直线时，即可使用追加伤害的连携攻击。

▶除了兵种自身的能力，充分考虑与敌人兵种的相生相克关系可大大提高战斗效率。

战斗

当我方角色和敌人临近时就会触发战斗，之后玩家需要根据战况作出攻防的选择，或使用技能。

▲每次使用攻击都会减少上方的能量槽，归零后该单位就无法再使用攻击指令。

◀战斗中蓄满特定的计量槽即可发动卡片技能，有时甚至会有一发逆转的效果。

尼尔

多机种 动作角色扮演 ■Nier Gestalt/Nier Replicant ■日版 ■Square Enix ■预定2010年4月22日发售

这款《尼尔》从公布以来就有一种非常神秘的色彩，它独特的世界观也吸引着一部分玩家的喜爱。本次的新情报中透露了和剧情紧紧相连的"谜之洋馆"，而它的管家似乎和游戏的主角有着千丝万缕的联系。

游戏的神秘面纱将慢慢揭开

谜之洋馆

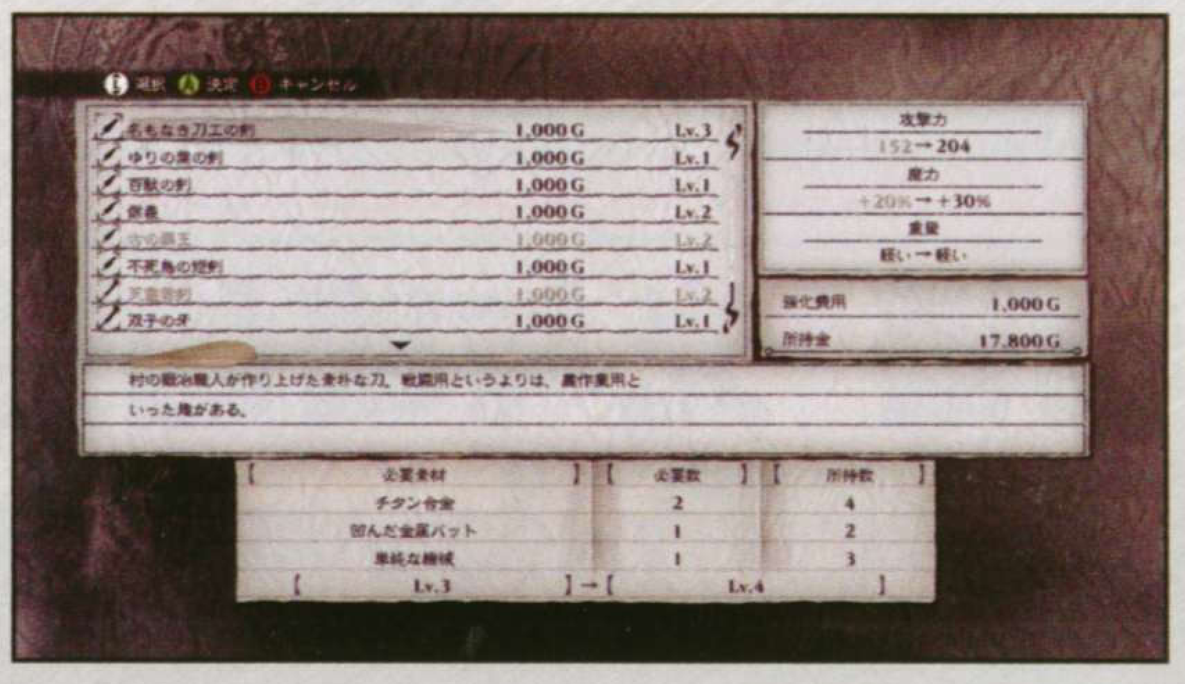
某一天，ヨナ（尤娜）接受了某个委托人的请求，来到了这所洋馆。而尤娜前来的理由只是为了代替尼尔，但一提到这所洋馆的名字，尼尔就会紧张起来，这显然让尤娜觉得有些不对劲。怀着众多疑问的尤娜在洋馆中见到了主人，一个用布蒙着眼睛的男孩，名叫艾米尔。从谈话中尤娜得知，艾米尔之所以会把眼睛蒙上，是因为这双眼睛具有将人石化的能力，或许这才是尼尔不想来的原因之一吗？

▲尤娜慢慢靠近艾米尔时却被他大声制止，从此可以看出艾米尔这双魔眼令他本人都觉得恐怖。

生活在洋馆中的谜之少年，为人非常温和且心地善良，但他的双眼却有着超乎常人的能力。曾经有不少人因为直视了艾米尔的双眼而被石化，艾米尔抱着强烈的负罪感而蒙上眼睛，开始了黑暗的生活。从另一个角度可以发现，艾米尔其实也是一个非常悲剧的角色，也有着柔弱的一面。而他和尼尔之间又有着什么样的关系呢？

武器强化

本作全部的武器都有"等级"这个概念，强化武器需要特定的材料，收集齐后只要去武器店进行强化即可。武器在升级后外观会产生变化，能力得到增加。但由于有着"重量"这一设定，越重的武器攻击速度反而越慢，所以在战斗中一定要使用合适的武器攻击敌人。



▲可以看见游戏的武器种类非常多，已经有大剑、短剑与长枪。

[文：脆薯条]

尸骸聚会

PSP 文字冒险 ■コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー ■日版 ■5pb. ■预定2010年内发售

5pb.近年来在家用机和掌机平台推出了多款文字冒险游戏，这些作品一改以往美少女恋爱类型的老套路，而将故事情节放在首位，因此颇受玩家好评。本次5pb.给PSP玩家带来的就是这款移植于PC的恐怖游戏《尸骸聚会》。强大的声优阵容以及剧本都让这部作品绝对不容错过！

逃离被诅咒的封闭校舍！

故事梗概

被诅咒的校舍"天神小学"，30年前这里曾经连续发生过4名儿童被诱拐杀害的残忍事件，原本被封印的旧校舍，却在现代再度复苏。恐怖的序幕，将从血色的夜晚中几名高中生进入校舍并被监禁的那一刻拉开…

[文：九兵卫]

登场人物介绍

持田哲志
声优：下野纮
游戏的主角，17岁。虽然平时很胆小，但关键时刻总能挺身而出帮助他人。

筱原世以子
声优：新井里美
哲志的同班同学，就读于如月学园高中部2年级。性格开朗奔放的她还有3个弟弟妹妹。

岸沼凉树
声优：中村悠一
哲志的同学，总是以挖苦讽刺的口气来和别人说话，不过他的性子倒是很直率。

持田由香
声优：喜多村英梨
哲志的妹妹，在家中经常喜欢对哥哥撒娇。她为了将雨伞送给哥哥，被意外地卷入这起事件。

女孩的亡灵

揭开恐怖的真相

本作虽然是恐怖冒险游戏，但却加入很多让玩家自由探索的要素，而并非只是用文字表述。通过控制主角亲自在校舍中找寻各种线索，恐怖的真相也将一步步被揭开。能在掌机平台提供如此扣人心弦的紧张体验，本作算是为数不多的作品之一。

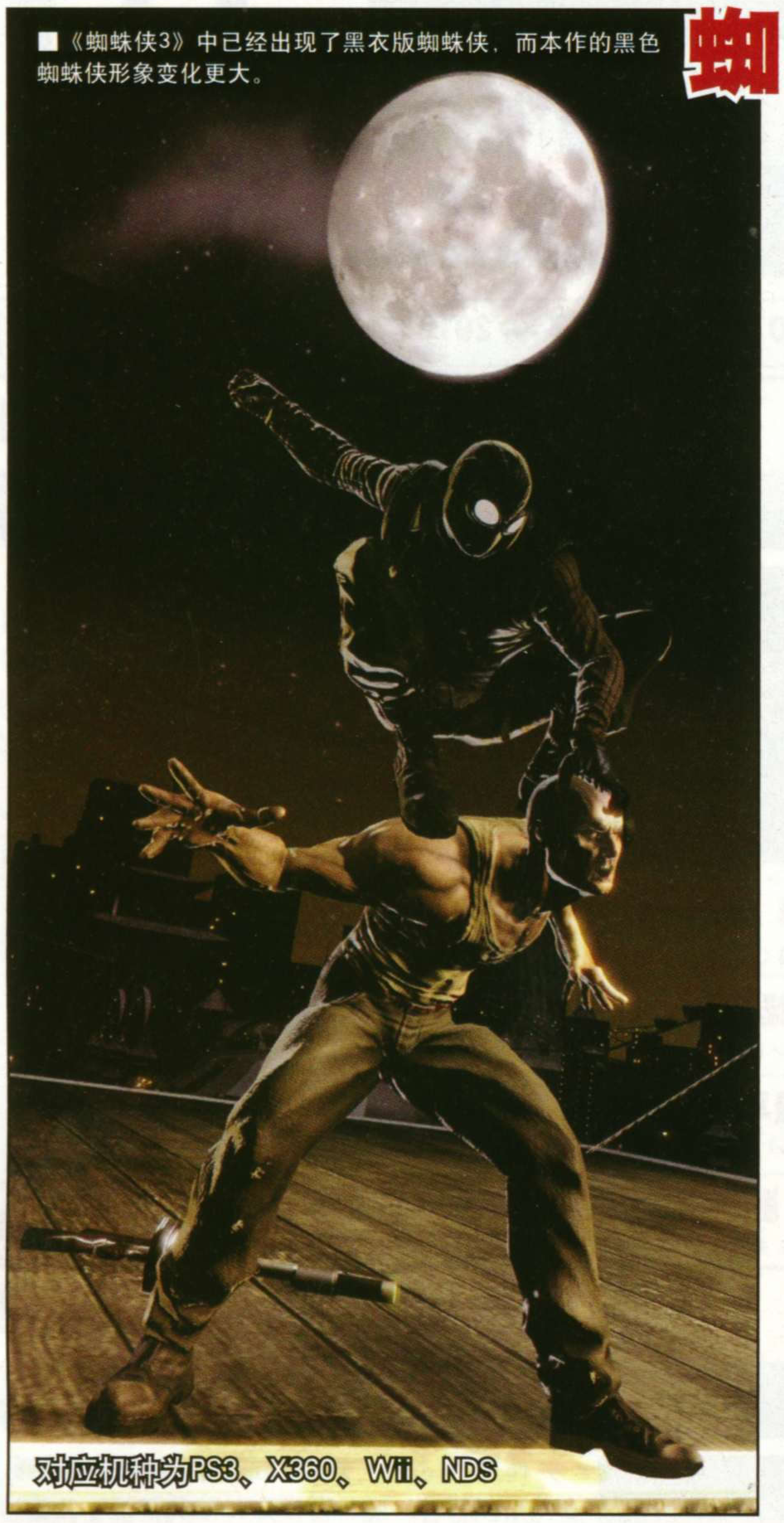
▲阴暗陈旧的校舍让人觉得非常压抑。

◀搜集各种线索并将它们相互联系起来，这样才能推动故事的发展。

QQ群号:77269227

蜘蛛侠 破碎时空

多机种 动作 ■Spider-Man: Shattered Dimensions ■美版 ■Activision Blizzard ■预定2010年9月发售



■《蜘蛛侠3》中已经出现了黑衣版蜘蛛侠，而本作的黑色蜘蛛侠形象变化更大。

自从臭名远扬的《蜘蛛侠3》之后，“《蜘蛛侠》系列”一蹶不振，不过AB仍然不愿放弃这个做了十几年的游戏系列。今年的最新作仍将于秋季准时上市。本作将会采用原创剧情，讲述蜘蛛侠追捕劫犯的过程中，保持时空平衡的“秩序与混沌之石板”碎成了4块，而世界也随之分裂为4个时空。各个时空里的蜘蛛侠要找到石板碎块，将其拼合之后恢复时空的平衡。

■某些画面令人想到《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》。

每个时空中的蜘蛛侠都有很大的不同，基本上都是根据过去数十年来出现的不同版本的蜘蛛侠制作。目前公开的有两个版本，一个是第一部《蜘蛛侠》漫画《惊奇蜘蛛侠》中出现的标准形象，另一个是2009年发行的迷你漫画系列中出现的黑色蜘蛛侠。黑色蜘蛛侠的关卡风格有别于以往的系列作，呈现黑色基调，注重潜入型行动方式，倒是与《蝙蝠侠》更为接近。黑色蜘蛛侠的战斗也大多是近距离作战，从背后悄悄靠近敌人将其消灭。

惊奇蜘蛛侠的世界中则是采用了卡通渲染技术，画面非常鲜艳明亮，与黑色蜘蛛侠相比完全就是两个不同的游戏。惊奇蜘蛛侠的关卡构造也和过去有很大的不同，目前公布的丛林关卡就是系列中非常罕见的。在BOSS战时，会不断变换视点，将最精彩的角度呈现给玩家，有时候还会变成主视点，这时可以分别控制蜘蛛侠的两个拳头出招。每个世界的蜘蛛侠不仅形象不同，战斗、吐丝、攀爬等动作也都有明显的区别。

■惊奇蜘蛛侠的关卡采用了卡通渲染技术，漫画感更强烈。

■丛林场景在蜘蛛侠游戏中非常罕见。

[文: 阳光成员 清国清城]

乐高哈利波特 1-4年

[文: 阳光成员 清国清城]

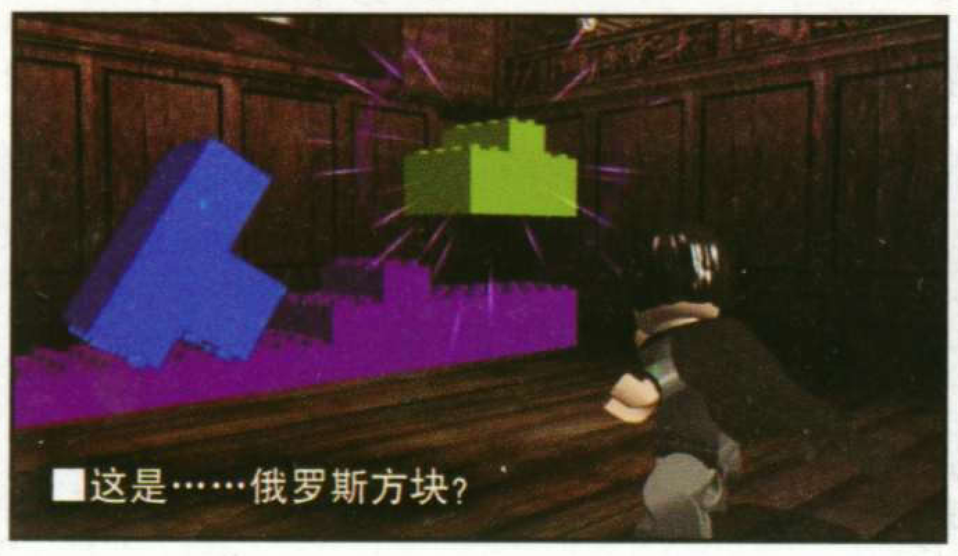
多机种 动作 ■Lego Harry Potter: Years 1-4 ■美版 ■WBIE ■预定2010年6月29日发售

■积木搭起来的霍格华兹学校内部，墙壁上的画都是乐高形象。

正如其名所示，《乐高哈利波特 1-4年》是小说/电影版《哈利·波特》1～4部的合集。除了保持乐高类游戏的一贯传统外，这次在游戏内容方面非常强调道具收集，充满了隐藏要素。

游戏系统的核心是施放魔法，玩家可以在放射状的菜单中选用魔法。比较有趣的是“Wingardium Leviosa”这种经典魔法，它原本是用于使物体浮空，而这次既然是面向乐高积木，自然增加了一些新特性。例如你可以用该魔法操纵并重新组合积木，清除通道中的障碍、建造桥梁，让玩家开动脑筋，用搭积木的方式进入原本无法抵达的地方。

本作也支持线下双人游戏，当两个玩家在画面中的相对距离越来越远，就会分割成两个画面分别显示两个玩家所在的地方，而二者距离拉近后，就会融合为一个画面。另外本作也有在线合作模式，至于收录的角色数量则是超过百人。



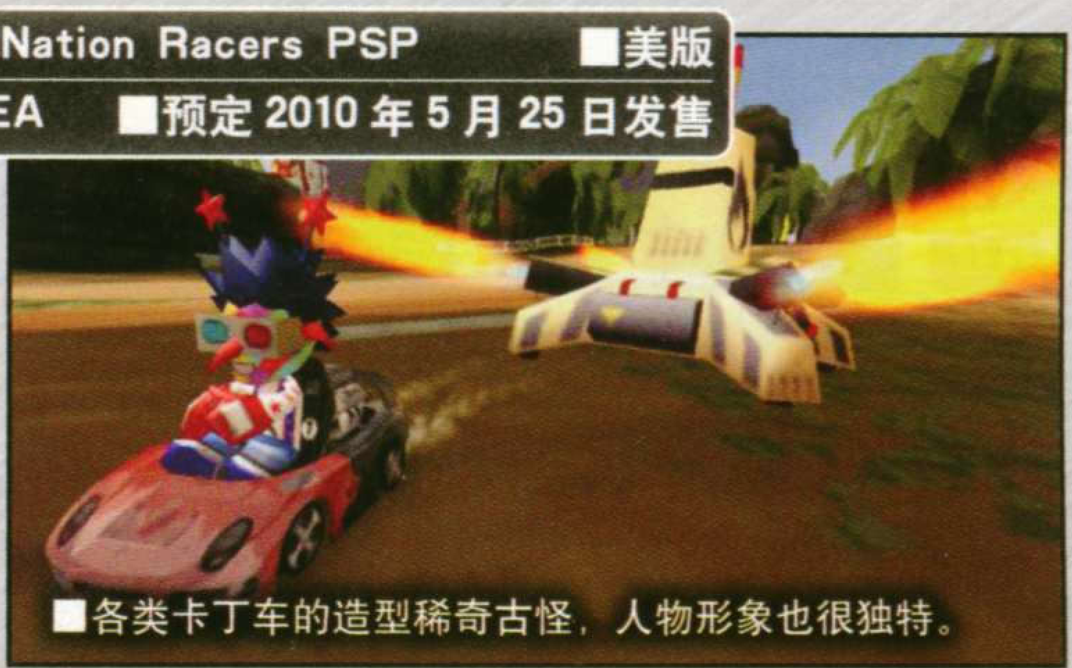
■这是……俄罗斯方块？

■前面的道路被挡住了，用魔法重新搭积木开出一条新路吧！

小小大赛车PSP

[文: 星夜]

PSP 竞速 ■ModNation Racers PSP ■美版 ■SCEA ■预定2010年5月25日发售



■各类卡丁车的造型稀奇古怪，人物形象也很独特。

如果说《小小大星球》是索尼的《超级马里奥兄弟》，那么《小小大赛车》可以说是索尼的《马里奥赛车》。在PS3版发售的同日，索尼也将推出其PSP版，这个版本是由3家工作室合作开发的，包括PS3版的开发商United Front Games，以及SCE的圣地亚哥工作室和利物浦工作室。

《小小大赛车PSP》是一款基本玩法与《马里奥赛车》相似的卡丁车游戏，不同之处在于，本作与《小小大星球》一样，非常强调“创造”要素，玩家可以用各种模块设计出形形色色的赛车与赛道，可以通过网络下载新模块、卡丁车和赛道。游戏主要分为纯竞速模式、动作竞速模式与歼灭模式，纯竞速模式没有武器道具，纯粹以率先抵达终点为目标；动作竞速模式可以使用各种武器攻击对手；歼灭模式要消灭所有对手才能获胜。本作也设置了目标丰富多样的任务型比赛，完成后可以获得更多的汽车与赛道改造模块。

◀除了原创角色外，还会有不少索尼名作的角色客串登场。

QQ群号:77269227

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 3 月 15 日～2010 年 3 月 21 日

1 NEW 如龙 4 传说的继承者 PS3

龙が如く 4 传说を継ぐもの

■ SEGA ■ 2010 年 3 月 18 日发售■动作冒险■ 7800 日元

游戏最大的改变就是采用了四名主人公，除了他们各自截然不同的攻击方式外，充实的支线任务和迷你游戏都能让玩家花掉大把时间仔细钻研。以日本黑社会为背景的故事同样引人入胜，不到游戏的最后一刻，玩家绝对不会猜到真正的幕后黑手，这也是系列一如既往的精髓所在。

本周：383 972 套　累计：383 972 套

2 NEW 高达 突击幸存者 PSP

ガンダムアサルトサヴァイブ

■ NBGI ■ 2010 年 3 月 18 日发售■动作■ 5800 日元

本作相比前作的变化比较明显，取消评价系统后多少让部分玩家有些遗憾，而隐藏机体的拿法大多和出击次数有关，单调且失去了挑战性。机体开发和收集率的加入从另一方面保证了游戏的持续时间，配合战斗背景音乐自定义的功能能让玩家每场战斗都不感到厌倦。

本周：90 994 套　累计：90 994 套

↓ 3	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■ 2010 年 3 月 6 日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 49548 套 ◆累计 275435 套	NDS
↓ 4	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 36613 套 ◆累计 3385075 套	Wii
↓ 5	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 34798 套 ◆累计 2987990 套	NDS

6 上周 5 位 真·三国无双 联合突袭 2 PSP

真·三国无双 MULTI RAID 2

■ Koei ■ 2010 年 3 月 11 日发售■动作■ 4800 日元

游戏的基本设定都延续自前作，玩家最多可选择三名武将组成队伍挑战各种任务，两条路线的穿越剧情也不失很多有趣之处。新增的武器觉醒和计谋系统在角色育成和战斗中都会对战术产生极大的影响，而能够给队友下达指令的设定则让完成某些特殊条件更加容易。

本周：19 545 套　累计：51 219 套

↑ 7	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 19356 套 ◆累计 1718302 套	Wii
↓ 8	勇者别嚣张 3D 勇者のくせになまいきだ：3D	■ 2010 年 3 月 11 日发售 ■ SCE ■策略	◆本周 18466 套 ◆累计 52386 套	PSP
→ 9	勇者斗恶龙 IX（廉价版） ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	■ 2010 年 3 月 4 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 15228 套 ◆累计 78038 套	NDS
↑ 10	噬神者 ゴッドイーター	■ 2010 年 2 月 4 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 15162 套 ◆累计 566535 套	PSP

在发售前通过杂志、电视广告等造势的《如龙 4》毫无悬念地夺得了本周的冠军，首周销量不但超越了前作 37.2 万的优异成绩，同时也创造了系列最新的销售记录，保持着持续发展的好势头。硬件方面，PS3 本周的销量直逼 5 万台，几乎是上周的两倍，其中除了知名大作的拉动作用外，专属周边“torne”的贡献最大，单品和 PS3 的同捆版销量就达到了 6.6 万台，连大部分备货充足的店铺也出现了缺货的现象。

2010 年 3 月 22 日～2010 年 3 月 28 日

1 NEW 北斗无双 PS3

北斗无双

■ Koei ■ 2010 年 3 月 25 日发售■动作■ 7800 日元

虽然本作是“《无双》系列”的一个全新分支，但武器却不再是战斗的核心，玩家需要操作《北斗神拳》原作中的经典角色，利用各自的拳法和场景中的物件与汹涌而至的敌人进行厮杀。游戏原创的“幻斗篇”很有新意，可以轻松实现原作中不曾出现的正邪之战。

本周：385 295 套　累计：385 295 套

↓ 2	如龙 4 传说的继承者 龙が如く 4 传说を継ぐもの	■ 2010 年 3 月 18 日发售 ■ SEGA ■动作冒险	◆本周 83187 套 ◆累计 467159 套	PS3
→ 3	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■ 2010 年 3 月 6 日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 51233 套 ◆累计 326668 套	NDS
→ 4	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 51214 套 ◆累计 3436289 套	Wii
→ 5	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 43997 套 ◆累计 3031987 套	NDS

6 NEW 战神 III PS3

ゴッド・オブ・ウォー III

■ SCE ■ 2010 年 3 月 25 日发售■动作■ 5980 日元

作为“《战神》系列”的完结篇，画面的震撼、奎托斯的野性、奥林匹斯众神的风范都让体验过的玩家们赞叹不已。充满视觉冲击力的攻击特写与极度血腥的场面在游戏过程中无处不在，大魄力的 BOSS 战更是接踵而至，将奎托斯灭神创世的经历深深地烙印在每个玩家的脑海中。

本周：43 181 套　累计：43 181 套

NEW 7	北斗无双 北斗无双	■ 2010 年 3 月 25 日发售 ■ Koei ■动作	◆本周 30306 套 ◆累计 30306 套	X360
↓ 8	高达 突击幸存者 ガンダムアサルトサヴァイブ	■ 2010 年 3 月 18 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 26885 套 ◆累计 117879 套	PSP
↓ 9	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 21150 套 ◆累计 1739452 套	Wii

10 NEW 咲 Saki 携带版 PSP

咲 –Saki– Portable

■ Alchemist ■ 2010 年 3 月 25 日发售■桌面棋牌■ 5980 日元

本作是改编自去年大红大紫的动画《天才麻将少女 Saki》，所以受众面自然也是宅男居多，比较适合看过原作或对麻将游戏感兴趣的玩家。对局中最大的亮点就是不同的角色都能使用原作中的经典必杀技，不过随机的结果和不厚道的配音还是让整体感觉大打折扣。

本周：20 165 套　累计：20 165 套

由于有漫画多年来累积的群众基础，《北斗无双》双机种首周就突破了 41.6 万的销量，大幅超越了 2008 年《高达无双 2》30.3 万的成绩，而游戏在很多细节设定上，我们也不难发现 Koei 和 Temco 合并后的影子，这无疑为“《无双》系列”开辟了一个全新的设计思路。硬件方面，本周所有主机销量都有所上升，PS3 则继续保持着领先的优势，看来连续两周都有关注大作发售的确起到了很好的推动作用。

QQ群号:77269227

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 3 月 14 日～2010 年 3 月 20 日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	口袋妖怪 心之金・魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■Nintendo■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 932118 套 ◆累计 932118 套	NDS
2	战神 III God of War III	■SCE■2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 703742 套 ◆累计 703742 套	PS3
3	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA■2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 174440 套 ◆累计 1030179 套	X360
4	最终幻想 X III Final Fantasy XIII	■Square Enix■2010 年 3 月 9 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 156515 套 ◆累计 740765 套	PS3
5	最终幻想 X III Final Fantasy XIII	■Square Enix■2010 年 3 月 9 日发售 ■角色扮演■上周排位：2	◆本周 119725 套 ◆累计 534140 套	X360
6	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：6	◆本周 82496 套 ◆累计 5999919 套	Wii
7	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA■2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 80140 套 ◆累计 498507 套	PS3
8	龙之世纪 起源 觉醒 Dragon Age: Origins Awakening	■EA■2010 年 3 月 16 日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 67491 套 ◆累计 67491 套	X360
9	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 65408 套 ◆累计 6894170 套	X360

10 地铁 2033 X360

METRO 2033

■THQ■2010 年 3 月 9 日发售■主视角射击■上周排位：–

游戏虽然改编自畅销小说，但是主线流程之外却设计了很多分支事件，用于影响玩家的性格倾向，进而改变游戏最后的结局。场景中出色的光影效果对于烘托游戏中恐怖、未知的气氛起到了很好的作用，与敌人战斗时的血腥表现也让人乍舌，比较考验玩家的心理承受能力。

本周：53 264 套　累计：53264 套

2010 年 3 月 21 日～2010 年 3 月 27 日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	口袋妖怪 心之金・魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■Nintendo■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 362650 套 ◆累计 1294768 套	NDS
2	战神 III God of War III	■SCE■2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 180436 套 ◆累计 884178 套	PS3
3	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA■2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 135330 套 ◆累计 1165509 套	X360
4	玩具仓鼠 Zhu Zhu Pets	■Activision■2010 年 3 月 23 日发售 ■模拟育成■上周排位：–	◆本周 120087 套 ◆累计 120087 套	NDS

5 正当防卫 2 X360

Just Cause 2

■Square Enix■2010 年 3 月 23 日发售■动作冒险■上周排位：–

和前作一样，游戏强调高自由度，玩家可以在无数的岛屿中尽情探索，总会感觉有做不完的事情，而使用各种载具和装备在场景中移动的感觉也很奇妙，偶尔还能表演一下特技。大量任务中部分比较单调是让人诟病的地方，过分地破坏场景也使枪战几乎成了一种摆设。

本周：101 369 套　累计：101 369 套

排名	游戏	信息	销量	机种
6	最终幻想 X III Final Fantasy XIII	■Square Enix■2010 年 3 月 9 日发售 ■角色扮演■上周排位：4	◆本周 88895 套 ◆累计 829660 套	PS3
7	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：6	◆本周 87092 套 ◆累计 6087011 套	Wii
8	最终幻想 X III Final Fantasy XIII	■Square Enix■2010 年 3 月 9 日发售 ■角色扮演■上周排位：5	◆本周 79280 套 ◆累计 613420 套	X360
9	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA■2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 63275 套 ◆累计 561782 套	PS3
10	正当防卫 2 Just Cause 2	■Square Enix■2010 年 3 月 23 日发售 ■动作冒险■上周排位：–	◆本周 62383 套 ◆累计 62383 套	PS3

新作打榜

近两周日本游戏市场的新作数量明显上升，而随着棒球新赛季的到来，各类棒球游戏也开始在主流平台上抢占市场，持续热卖的势头值得关注。欧美市场方面，最引人注目的就是《赤钢铁 2》，其国外媒体的综合评价是到目前为止“Wii 第三方软件”中最高的，有条件的玩家不妨亲自尝试一下。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 3 月 15 日～2010 年 3 月 21 日			
12	NDS	蜡笔小新 春日部忍者队	2010.3.18
13	PS3	战神 收藏版	2010.3.18
18	NDS	热斗！力量棒球甲子园	2010.3.18
19	NDS	薄樱鬼 DS	2010.3.18
32	PS3	黑暗血统	2010.3.18
2010 年 3 月 22 日～2010 年 3 月 28 日			
11	NDS	职业棒球 家庭竞技场 DS 2010	2010.3.25
13	X360	混沌思绪 Love Chu ☆ Chu	2010.3.25
24	PSP	普利尼 2 特攻游戏	2010.3.25
26	PSP	维他命 Z 革命	2010.3.25
27	NDS	学生会的一己之见 DS 化的学生会	2010.3.25

本作实际上是一款充满了恐怖惊悚要素的文字游戏。根据男主人公的特殊能力，游戏中有特殊的“妄想模式”，进入其中玩家可以和女性角色触发一些通常情况下不可能出现的事件，进而通过不同女性角色的视点逐步揭开连环杀人的真相。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 3 月 14 日～2010 年 3 月 20 日			
14	PS3	龙之世纪 起源 觉醒	2010.3.16
20	Wii	再见 月之废墟	2010.3.16
21	PS3	永恒的尽头	2010.3.16
24	X360	永恒的尽头	2010.3.16
27	X360	最高指挥官 2	2010.3.16
2010 年 3 月 21 日～2010 年 3 月 27 日			
11	Wii	赤钢铁 2	2010.3.23
24	Wii	玩具枪大作战 精英	2009.10.26
26	NDS	真・女神转生 奇幻之旅	2010.3.23
43	PS3	生化危机 5	2009.3.13
49	PS3	未知海域 2 纵横贼道	2009.10.13

游戏对应 Wii Motion Plus，因此在体感操作上的精确度更高，使刀枪结合的指向瞄准和体感斩击系统乐趣十足。卡通渲染的画面效果比前作有明显提高，不同主题的场景元素也以日本古代的刀剑武士和美国的西部风格为主。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	3 月 15 日～3 月 21 日	3 月 22 日～3 月 28 日
1	PSP	791 552 台	38 017 台	46 449 台
2	Wii	586 635 台	31 101 台	36 849 台
3	PS3	538 583 台	50 164 台	50 448 台
4	NDSi LL	399 031 台	20 765 台	23 188 台
5	NDSi	343 481 台	14 256 台	17 376 台
6	NDSL	84 141 台	3 953 台	4 995 台
7	X360	47 288 台	2 419 台	3 002 台
8	PS2	28 836 台	1 711 台	1 785 台
9	PSP go	23 819 台	1 491 台	1 874 台

2010 美国主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	3 月 14 日～3 月 20 日	3 月 21 日～3 月 27 日
1	PS2	51 983 079 台	19 525 台	18 349 台
2	NDS	46 005 414 台	151 639 台	140 657 台
3	Wii	32 629 218 台	143 685 台	130 097 台
4	X360	22 646 225 台	101 466 台	104 685 台
5	PSP	19 258 884 台	42 674 台	38 488 台
6	PS3	13 456 930 台	85 491 台	109 831 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

QQ群号:77269227

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

很遗憾，本期没有“黄金珍藏”级别的游戏出现。但从关注度来考虑，我们还是将《北斗无双》设立成了大评论。在拿到这款游戏之前，我个人对本作的印象很差。正是因为本来期望值就超低，导致实际玩了一下后竟然感觉尚可。其实挺佩服光荣的，他们在激烈的市场竞争中总能找到适合自己的商机。《北斗无双》在日本的热销恐怕更加刺激了光荣横下一条心走自己的游戏路线。

黄金珍藏×0　热血推荐×2

北斗无双

推荐玩家人群

●原作支持者。●有体验全新作品觉悟的无双众。●追求爽快度和杀戮感觉的动作游戏爱好者。

总分 21

■北斗不是那个北斗，无双还是那个无双。

纱迦

本作和《高达无双》同为动漫改编游戏，却走上了两条完全不同的道路。《高达无双》更接近《无双》，而《北斗无双》更接近《北斗》。这导致游戏的评价颇为两极化，原作支持者拍手称快，《无双》爱好者高呼受不了。

游戏的主角健四郎手感极差，出招慢不说，招式转向性差，范围技严重缺乏。再加上忠实于原作的传说编带有不少解谜成分，和过去的《无双》大相径庭，因此初一上手时很有雷的感觉。随着能力的成长，以及其他角色的出现，游戏乐趣才开始大幅增加。以原创剧情为主的幻斗编回归了传统《无双》的感觉，这才是真正的《北斗无双》！

不过无论如何，单就游戏内容来说本作可谓问题多多。游戏的画面素质较低，同屏人数在《无双》中算少的，但帧数仍不能保持稳定。杂兵动作千篇一律，造型也缺乏变化，实实在在的是大众脸。可使用角色仅有8人，创下《无双》史上最低记录，也没有类似最强武器之类的隐藏要素。原作支持者可以忍受一切，但分数肯定不会高到哪里去。

胜负师

我对这款北斗及无双题材新作的印象不佳，其技术表现力上的停滞是一方面，对于ACT基本的速度把握也有失衡之处。南斗流派的“正常”速度与健四郎形成鲜明对比，而且招式中大量的慢镜处理也有些过犹不及。由于拳头就是武器，大部分情况下都需要贴身打斗，这一点也让人不太适应。一共只有10个角色，还要抽调两个反派配角做为下载角色，实在让人有些无语。当然，在系统创新上，本作依然有可取之处，也有慢热的特性，粉丝为它花上二三十个小时还是值得的。

九兵卫

《北斗神拳》对于我们这个年龄的人来说，是代表一个时代的“国民级”漫画，所以一进入游戏就会有种强烈的亲切感。本作的剧情和整体氛围相比原作而言还原度还是很高的，而声优的表演尤其是发动奥义时的台词更是会让无数的“北斗迷”热泪盈眶。不过在游戏方面，本作不管是节奏感还是战术运用都和以往的《无双》有很大不同，角色的动作虽然力量感十足但速度感欠缺，导致爽快度不够。不过值得称赞的是，本作原创的剧本“幻斗篇”非常棒，热血度绝对满点！

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Koei Tecmo■北斗无双■动作■2010年3月25日■1～2人■无对应周边

赤钢铁 2

推荐玩家人群

●想要尝试体感游戏乐趣的传统玩家。●喜欢体感游戏的轻度玩家。●不晕高速移动的主视角游戏的人。

热血推荐　总分 24

■体感游戏的最佳表现，爽快与精确并存。

雷电

这是为Wii量身定做的作品，是将体感操作与游戏内容完美结合的杰作。主角刀枪混用，分别是指向性最适合的枪械瞄准射击和体感最适合的刀剑斩击，精确的操作真正发挥出了WMP的优势。卡通渲染效果出众，可惜的是任务和谜题很单调，但这也可以让玩家全神贯注地体验战斗的乐趣。

Gouki

相比前作，本作在各个方面都有一些进步，视觉效果的改变给人带来眼前一亮的感觉，剑与枪结合的概念虽然源自上一作，但操作起来的感觉要好很多，动作也更加丰富自然。不过游戏个性突出的背景设定并不太讨人喜欢，而且游戏讲故事的功力也和上一代一样糟糕，敌人的攻击方式也缺乏变化。

ACE 飞行员

如果你已经拥有WMP，本作肯定是必玩的。因为在主视角表现的刀剑斩击游戏中，本作堪称一流，游戏将刀斩格斗的表现力进一步提升，套路还真不少。一味的乱砍或许很快会觉得乏味，但熟练运用刀剑的各种格斗技巧后，杀敌变得轻松又帅气。然而敌人种类过少，场景重复毛病依然没有改观。

■Wii■DVD-ROM■Ubisoft■Red Steel 2■主视角射击■2010年3月23日■1人■仅对应Wii Motion Plus

世界树迷宫III 星海的来访者

推荐玩家人群

●热衷于探索和收集的玩家。●注重战斗策略性的玩家。●对高难度战斗有承受力的玩家。

热血推荐　总分 24

■引入大航海时代的世界树之旅。

晴天

新作最大的亮点就是增加了“航海模式”，玩家可以收集出船只的各种装备在广阔的海域进行探索，发现的新地点后还能开启允许联机战斗的特殊任务，大幅提升了收集的乐趣。角色育成方面，职业数据全都焕然一新，除了本身的技能调整外，“副职业系统”的引入也让队伍的组合搭配更值得仔细推敲。

纱迦

休养等系统有体贴的改进，让玩家能够更加痛快地玩下去。战斗也有新的进化，终极技的更新尤其有趣。和前作相比，本作的职业变化较大，光是研究职业技能就需要很长时间，即使是老玩家也要摸索一阵子。游戏的冒险氛围很容易让人沉迷，迷宫逛着逛着就忘记经过了多少现实时间，小心沉迷哦！

九兵卫

和该系列前几部作品一样，这次的《世界树迷宫》依然很考验玩家的耐心，对于不熟悉系统的初心者来说难度有点高。本作的角色技能极为丰富，如何培养自己的队伍并变得更强，这个过程在游戏中是很有趣的。而迷宫的探索看似繁琐，但只要玩家多动动脑筋就能找到窍门，上手后很容易沉迷。

■NDS■卡片■Atlus■世界树の迷宫III 星海の来访者■角色扮演■2010年4月1日■1～5人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

QQ群号:77269227

普利尼 2 特攻游戏

推荐玩家人群

●横版过关游戏爱好者。●勇于在挫折中继续前进的玩家。●熟悉“《魔界战记》系列”的玩家。

总分 22

■死着死着就习惯了。

晴天

本作的难度还是一如既往的高，即便是动作游戏达人也需要好好熟悉特殊操作，不然多半都会死得很惨。后期的一些关卡设计非常考验玩家的毅力，如果还没找到记录点就被陷阱一击毙命的话会让人非常郁闷。丰富的恶搞成分和隐藏要素是刺激玩家游戏动力的主要原因。

脆薯条

隐藏要素和游戏性一如“日本一”一贯的风格——丰富、惊喜、固执。据说空中不能转向的“寂寞跳”也是制作组故意为之。本作没有为讨好大众而改进前作的攻防节奏，依然难度满点、饭向十足。仿佛一位就站在黄金游戏殿堂门口懒得进去的、玩世不恭的高人一般。

纱迦

诙谐恶搞的剧情之下，依然是普利尼脆弱的防御能力和顽固的移动方式。本作完全继承前作“定点跳跃且中途不能转向”的特点，在“群魔乱舞”的关卡中十分考验玩家的操作技术，BOSS战也很讲究技巧。虽说“Break 模式”下能稍微爽快一点，但过高的难度难免会让人产生挫败感。

■PSP■UMD■日本一■プリニー2 ～特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス！！～■动作■2010年3月25日■1人■无对应周边

咲 携带版

推荐玩家人群

●原作支持者。●对声优、百合等日文宅文化有兴趣的人。●熟悉日本麻将规则的人。

总分 18

■百合麻将。

纱迦

和精彩的原作相比，游戏略显平淡，没有做出原作的神髓。各角色还是有特殊能力设定，但感觉发挥得不够，其实设定上还可以更大胆一点。新增的原创剧情中规中矩，对于渴望在游戏中补完原作的人恐怕要失望了。联机打牌有些设定比较微妙，要想替代 PSP 上的同类游戏还是有点困难。

胜负师

和想像中的不一样，这并不是一款像原作那样强调华丽必杀技的作品，虽然会根据角色特点，让角色在特定牌型上占据优势，但总的来说是还是一款正儿八经的麻将游戏。游戏的故事模式流程很短，牌局也不必完全忠实于原作。至于强调收集的挑战模式，其内容条件缺乏想像力，相对平庸。

九兵卫

相信很多人和我一样都是在 TV 动画的影响下来接触本作的，从这点上来说，游戏中的故事模式以及人物语音倒还算让人满意。但本作最致命的缺点是必杀技的设定太过平淡，而且玩家在对局中过于被动，而这又恰恰是原作中最热血、最吸引人的特色，失去了这一精髓让人觉得很不过瘾。

■PSP■UMD■Alchemist■咲 –SAKI– Portable■桌面棋牌■2010年3月25日■1～4人■无对应周边

死或生 天堂

推荐玩家人群

●“《死或生》系列”的FANS。●喜欢边休闲边看美女的玩家。●无360且对DOAX2有怨念的玩家。

总分 17

■孤岛上的那些事儿。

脆薯条

虽然是一款移植作品，画面上的大幅缩水是毋庸置疑的，但本作依然能体验到与MM们休闲度假的乐趣。新追加的角色 Rio 算是 PSP 版的一个卖点，不过 Rio 在游戏中的表现显然不如前辈们。本作改进了拍照模式，不过有些使用 ISO 的玩家就无法进入相册欣赏自己拍下的美图了，非常可惜。

纱迦

PSP 作出这种画面应该算不错了，但作为一款以美女为卖点的游戏来说，出现如此多的锯齿还是不容易让人接受。游戏内容和 X360 版几乎一样，玩过的人可以迅速上手，相对的新鲜感就只剩新角色一人了。游戏内容非常贫乏，纯粹就是为了看美女而搞收集，当然热衷此道的人肯定乐此不疲。

ACE 飞行员

这种没有水平的“擦边球”游戏让我嗤之以鼻。我真是怀疑制作者到底懂不懂什么叫做性感，什么叫做美女。难道胸前两包水袋无规则的晃动就是他们对女性全部的理解吗？实在看不惯游戏的建模技艺还是如此的不长进，除了换颗脑袋，所有人的体征几乎一样。在我看来这个孤岛上全是一群傻姑。

■PSP■UMD■Koei Tecom■DEAD OR ALIVE PARADISE■体育■2010年4月2日■1人■无对应周边

蜡笔小新 春日部忍者队

编辑评分

纱迦 7

九兵卫 7

总分 21

ACE 飞行员

不但融入了忍者题材，游戏还保留了小新动画特有的风格，所以玩起来很容易被经典的“扭屁股”等元素给逗乐。游戏中敌人的表演极为夸张，让人看着就想暴揍一顿。角色发动忍术时的台词超长，这些鲜明的设定令玩家对这款游戏的好感度大增。这是近期一款不错的 2D 动作游戏。

■NDS■NBGI■クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ！カスカベ忍者队！■动作■2010年3月18日

尤迪的工作室 被囚禁的守护者

编辑评分

纱迦 6

脆薯条 7

总分 20

晴天

作为系列移植 PSP 的第三款作品，焕然一新的人设、新增角色，探索范围扩大的神殿都是老玩家值得再次体验的理由。核心的调合系统仍然是以素材固有的“效力”以及调合后的“从属效力”构成，尝试完全不同的组合充满了乐趣。游戏中的文字过小仍然是系列 PSP 移植版普遍存在的问题。

■PSP■Gust■ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人■角色扮演■2010年4月8日

爱丽丝梦游仙境

编辑评分

ACE 飞行员 6

纱迦 7

总分 20

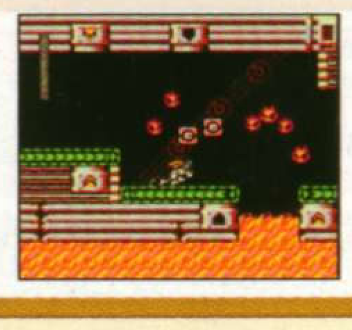
雷电

随电影一同上市的本作沿用了电影中的各种设定。内容的丰富度对于一款电影改编的作品来说诚意十足，可以即时换人，利用到 Wii 体感和不同角色特性的解谜机制还算让人满意，约翰尼 · 德普饰演的疯帽子等都是按演员建模的可控角色。战斗系统比较单调，配音平淡无奇，画面时好时坏。

■Wii■Disney Interactive Studios■Alice in Wonderland■动作■2010年3月2日

洛克人 10

推荐玩家人群



●坚信2D不灭的玩家。●能够忍受不能向上开枪的玩家。●支持《洛克人》系列的骨灰级玩家。

购买推荐度 ★★

纱迦

本作和 9 代一样，以 8 位机风格表现画面，保留系列一贯的简单操作、高挑战性，并加入了多样化的新角色和新关卡。但从游戏内容来说，素质明显不如 9 代。关卡的难度设定有较大差异，特殊武器的实用度可能是历代最低的，称得上进步的只有音乐。这种怀旧把戏玩一次是创意，来多了就令人反感了。

■多机种■Capcom■ROCKMAN 10■动作■2010年3月31日

QQ群号:77269227

文 纱迦 美编 木仙

最暴力的无双登场

北斗無双

全成就 / 奖杯时间：至少 30 小时。

北斗无双	Koei Tecmo	动作
多机种 北斗无双		日版
2010 年 3 月 25 日	1～2 人	7800 日元
对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：17 岁以上

对于《北斗神拳》的原作 FANS 来说，本作当然是必玩的，反倒是《无双》支持者可能会觉得雷而玩不下去。这里给大家几条忠告：觉得健四郎用起来很雷的人，请耐心忍耐到通关，随着学会新技能后雷人的手感会好很多；如果没有耐心打到通关，可以直接换其他人玩，保证手感变好；如果对关卡流程极其不满，可以先打幻斗篇，这才是传统的《无双》玩法。总而言之，本作虽然问题多多，但是没有到不堪忍受的地步，如果太相信自己的直觉可能会后悔哦！

操作篇

本作的操作和“《无双》系列”类似，但有一些区别，推荐大家先从操作列表看起吧！为简便起见，本文的操作以 X360 版为主。

操作列表

指令	X360 版	PS3 版
移动	左摇杆	左摇杆
调整视角	右摇杆	右摇杆
通常攻击	X	□
强攻击	Y	△
跳跃	A	×
传承奥义	B	○
投技	RT	R2
斗气觉醒	LT	L2
防御／入构	LB	L1
个性动作	RB	R1
切换地图显示	BACK	SELECT
挑衅	LB+LS	L1+L3
切换传承奥义	十字键	十字键
前冲攻击	前冲中 X	前冲中□

注：X360 手柄的 LS 键是按下左摇杆，和 PS3 版 L3 是一个道理。

斗气觉醒

按下 LT 键可以发动斗气觉醒，斗气觉醒需消耗斗气槽，发动之后斗气槽变空，根据斗气槽的数量来决定斗气觉醒的持续时间。斗气觉醒发动的瞬间有无敌效果，并有攻击判定，发动后角色的攻击力、攻击范围都会增加，而且攻击附加破防效果，还可以使用真・传承奥义，是对BOSS战时的利器。不过相对的，BOSS 也会发动斗气觉醒，这个时候要么逃之夭夭，要么也用斗气觉醒去对打吧。

传承奥义

无双技无疑是“《无双》系列”的最大魅力之一，本作的无双技被称为传承奥义。由于原作的关系，本作的传承奥义都有对应的名字，而且每个角色都有 8 种传承奥义。一场战斗中最多可以装备 4 种传承奥义，在战场上可以用十字键的↑↓←→来进行切换，非常方便。

游戏中登场的传承奥义并非都来自于原作，像健四郎的北斗百裂拳自然是取材于原作，而像雷伊（又名阿力）的鸳鸯双掌是原作中就有、但没有名字的招式，而像沙乌萨的雷霆这种招式是以原作中

©武论尊・原哲夫／NSP 1983 ©2010 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

QQ群号:77269227

他打倒师父王凯时的天候为题材而创造出来的原创招式。不过所有的原创招式都是经过原作者同意而创作出来的。

发动传承奥义会消耗1格斗气槽，斗气槽靠攻击敌人或挨打来增加，也有道具可以增加。和传统《无双》一样，传承奥义动作中玩家全身无敌，但是不少传承奥义发动后不具备转向性(如大部分百裂拳式的招式)，因此对于命中时的角度很有讲究，另外只有很少一部分传承奥义是防御不能或破防的。学习新的传承奥义要通过经络究明图，也有部分传承奥义需要在剧情中学会，如健四郎的无想转生。

投技

本作人人都有投技，投技防御不能，但发动时间极慢，而且对方可以拆投，因此实用性不高。投技抓住敌人后有两种追加方式，一种是连按X，另一种是按Y，可以先按几次X再按Y，威力很大。不过投技动作中全身无敌，而像沙乌萨等角色在投技中的攻击具有很强的范围判定，因此非常实用。

当敌人对我方使用投技时，可以按RT拆投。

动作取消

通过经络究明图，角色可以学得紫电跳び、疾风の体技、神速の投げ、雷光练气这4种技能，其效果为在特定攻击动作中可以用跳跃(A)、个性动作(RB)、投技(RT)、练气攻击(按住Y)来取消。老实说在学会了这些动作后，游戏才算是正式开始。像健四郎的动作慢得无以复加，但有了这4招后节奏会快不少，因此强烈推荐优先习得这4个技能。

真·传承奥义

体力槽的左边是必杀槽，必杀槽最多可以储存3条。当进入斗气觉醒状态后，如果必杀槽至少有1条，就可以发动最强的真·传承奥义。由于必杀槽可以有1、2、3条，所以真·传承奥义也有3种变化。真·传承奥义可谓是本作的真·无双乱舞，其3种变化与普通的传承奥义都不同，而且也有名字设定。每个角色天生就掌握了3种真·传承奥义，不必学习，但由于必杀槽初始最多储存1条，因此还是要等成长后才能发动。

必杀槽的增加与攻击敌人有关，而且连击数越高，涨幅也就越大。像百裂拳式的招式完全命中的话就会令必杀槽大幅增长(当然敌人得有那么多体力供你殴打)。真·传承奥义具有两大特性：对杂兵即死，对BOSS必赋予秘孔状态。因此其实用性远胜普通的传承奥义，如何活用是本作的魅力所在。例如当你有两格必杀槽时，与其直接使用传承奥义，倒不如先花一格来提升必杀槽，之后再发动真·传承奥义，这样效率会高很多。

战场篇

本作实际上有两种玩法，一种是和传统《无双》区别不大的幻斗编，另一种是基本上可以视为3D清版动作游戏的传说编。传说编可以说是游戏的起点，如果觉得打得不爽，还请忍耐。

模式简介

传说编：相当于故事模式，内容基本忠实于原作，共有5名角色可以使用：健四郎、拉欧、托席、玛米娅、雷伊。这个模式和传统的《无双》有很大区别，玩家只要看好自己就可以了。在前进的过程中还有一些简单的谜题要解。在传说编每一关的最后，打败BOSS后均需要完成无双斗舞才能过关。

幻斗编：原创的剧情模式，基本上都是各位角色在脑海中的幻想。8名角色均可在此模式中使用。这个模式的玩法和传统的《无双》非常相似，战场、据点、胜败条件等等让《无双》FANS备感亲切，此模式下打败敌总大将即可过关，无需完成无双斗舞。在选择关卡时按X键，还可以选择其他角色的关卡来挑战，等于是过去的自由模式。

挑战编：这是游戏的挑战模式，还是很有难度的，但由于和隐藏要素没有什么关系，所以基本上可以无视。

入门编：传授游戏基本知识的模式，推荐初期来此学习。

ギャラリ－：画廊模式，在此除了可以观看事典、过场动画以及鉴赏音乐外，还可以查看当前的游戏时间以及用各种拳法毙敌的数量，方便大家拿取成就／奖杯。

画面解说

1必杀槽 **2**斗气槽 **3**体力槽 **4**当前装备的传承奥义
5业的统计 **6**地图显示 **7**目标数量

注：本作和传统《无双》不太一样的地方在于，杀敌数平时不会显示，仅在杀死敌人时才会显示在画面左下方。

QQ群号:77269227

传说编的解谜

之所以说传说编不像《无双》，主要是因为整个模式中基本上只有玩家在孤军奋战，而且往往需要玩家自己寻找前进的道路。尽管地图上标有方向，但有时还需要解点小谜，不像传统《无双》那样一路杀过去就可以了。下面就把传说编中常见的几种解谜方法介绍一下：

1. 跳跃：很多地方可以跳上去，这样就可以找到新路。注意本作的跳跃做得不算到位，何时起跳才能跳得更远是需要玩家自行掌握的。

2. 破坏：游戏场景大多可以破坏，这是本作的一大特色，破坏后会出现业(关于其作用下面再说)。而特定的物体可以完全破坏，从而出现新路。

3. 拾物：游戏中可以捡起特定物体进行攻击，这些东西分为两大类，一种是油桶式的投掷物，按 RT 键捡起来之后，按住 Y 键不放会进入主视角，瞄好之后松开 Y 键就能扔出去；另一种是柱子式的棒状物，这种东西除了能按 Y 扔出去之外，还可以按 X 键挥舞，威力极大，实乃居家旅行、杀人灭口必备良品，可惜挥不了几下就坏掉了。游戏中有用到投掷或挥舞特定物体干掉特定敌人或障碍物的地方。

4. 角色特性：游戏中的角色都身怀绝技。雷伊可以在特定墙壁前按 RT 发动三角跳，来到其他人无法到达的高处；玛米娅身材娇小，可以爬过一些狭窄的洞口，同时让男性玩家大饱眼福；托席则可以在有特殊气流的地方发动空中冲刺。可惜这些特性基本上在幻斗编中就用不上了。

5. 讨将：和《无双》一样，打败指定敌人，有时就会出现新的道路。这种敌人一般都在会地图上以方块标明，很好辨认。

6. 杀光：这是最简单粗暴的解谜方式，但很常用。如果你找不到路，就把目所能及的所有敌人都干掉吧！

无双斗舞

无双斗舞是传说编的独有要素。当把 BOSS 的 HP 打到空血时，BOSS 会倒地喘息，此时靠近他就会出现按键提示，按下 B 键就会进入无双斗舞。无双斗舞说白了就是 QTE，最短 3 个，最长 8 个。不过比较恐怖的是，如果玩家按错指令，BOSS 就会立马翻身复活并回复一半 HP！换句话说，如果完成不了无双斗舞，BOSS 是永远也不会死的！

因为众所周知的原因，很多玩家都是从 PS2 转战 X360 的，如果你是这样的玩家，那你就得特别小心了，因为软系手柄的按键还是要点时间适应的，而且本作不比《高达无双 2》，无双斗舞期间无法暂停。幸好 QTE 失败之后，下一次的指令难度会下降一点。但游戏中的最强敌人不会有任何妥协，连续的 8 按键指令 QTE 必将让你欲哭无泪。

幻斗编的据点

幻斗编的系统和《无双》大致相同，要牢记胜败条件，以灭掉敌将为最优先事项即可。这里需要重点解说一下的是据点系统。本作的据点系统取材于多个《无双》作品。敌方据点会不断出现敌兵，从而阻碍我方 NPC 进军，甚至有可能灭掉我方 NPC。不过要论其重要性的话，还是不如《帝国》里的据点。

本作制压据点的方法就是干掉镇守据点的杂兵，这种杂兵的血槽旁会有一个旗帜的标志，杀死一定数量的这种杂兵，就可以攻下这个据点。据点的所属除了看地图上的旗帜颜色外，还可以从据点里的火焰的颜色来判断，蓝色即为我方据点。

战场心得

下面为大家介绍一些战场上的实用心得。

1. 不要小看了物品的威力，即使在高难度下，一个油桶、一根标枪的威力都不容小视。

2. 本作特别强调撞墙的威力，用吹飞技将敌人轰至墙上之后会追加高伤害，如果能将敌人打到钉板上就更好了。

3. 本作可以骑马，不过只有一匹马能骑，那就是拉欧的爱马黑王号。游戏中的黑王号继承了原著中的夸张威力，仅靠冲撞就能秒杀杂兵，极其夸张。拉欧可以用传承奥义黑天杀直接召唤黑王号出现，其他人中仅有健四郎在其传说篇的最后一章能够享受一下骑马的快感。

4. 在战场上有时会看到一面刻有北斗七星标志的墙壁，这种墙壁需要用健四郎的传承奥义北斗七死星点才能打开，里面多为加 15 点技能点的卷轴。

5. 北斗系拳士在攻击敌人时，有时会将敌人打成全身带电的状态，这是本作的独有系统——秘孔状态，在此状态下敌人受到的伤害会加倍。配合秘孔状态下不能防御、伤害增加的技能，秒杀敌人轻轻松松。不过敌人也可以把玩家打成秘孔状态，同时还能附加不能使用传承奥义、体力徐徐减少、不能防御等异常状态。

6. 传说编中的 BOSS 都有弱点奥义的设定。顾名思义，用弱点奥义攻击敌人，可以打出更高的伤害值。在正常情况下以弱点奥义命中 BOSS，过关还可以获得额外的技能点数加成。

7. 游戏中的 BOSS 均有防御值的设定，这点比较恶心。防御值的设定有 3 种，第一种是巨汉，这种敌人在防御值被打光之前，受到攻击既没有硬直，也不会掉血；第二种是胖子，其防御值设定与巨汉类似；第三种是 BOSS，他们只有在摆出防御姿态时才会有防御值出现，打光防御值后就会陷入防御崩坏状态。

七星任务

本作在战场上有任务设定，每个战场上都有 7 个任务，以北斗七星的图案来表示。其实北斗七星的图案只是一个幌子，重点在于看顺序。在进入关卡前后，均可以查看任务点(ミッションポイント)，任务点其实就是奖励，它表示玩家完成每个任务后对应的奖励，其内容是随机的。

每一关都有 7 个任务，但并不是完成所有任务后才能过关。这是因为 7 个任务中有一些必定要完成的，有一些则与主线无关，还有一些更是需要玩家自己去寻找，如果埋头过关的话肯定不能全部完成。隐藏任务一般都是需要击破一些隐藏在偏僻角落的敌人。

当玩家挑战已经通过的传说编关卡时，第 7 个任务会变为“死斗の兆し”。这时如果完成前 6 个任务，就会出现最强的敌人和你对打，敌人的能力高就不用说了，打死之后还有地狱般的连续 8 按键指令无双斗舞等着你……如果你能获胜的话，过关后会出现最强敌击破标志，同时获得大量技能点数。

QQ群号:77269227

健四郎·传说篇流程要点

印象中这是第一次做《无双》攻略时写流程要点，不过也没有办法，毕竟本作的传说编实在是够另类的。虽说不看攻略，大家也肯定能过，但想必会让大家窝火，所以写写流程要点还是有必要的。健四郎的传说编是所有人中最长的，而且很多关也和其他人共通，因此只介绍他一个人的流程相信就足够了。

第1话：BOSS 战开始后就无法去完成剩下的 4 个任务；BOSS ジード的弱点奥义是北斗百裂拳。

第2话：可以用铁柱破坏木栅栏；有需要北斗七死星点破坏的墙壁；BOSS 希恩的弱点奥义是北斗百裂拳。

第3话：用 RT 可以爬墙，墙上的石块会往下落，要小心；连续射箭的地方要用跳跃和躲避快速通关；BOSS 牙大王的弱点奥义是岩山两斩波。

第4话：铁丝网可以按 RT 爬上去；关尾需要破坏 15 个杰基的像，这是游戏中第一个恶心的地方。其实这 15 个像仅分布在 4 个地方，数量分别是 2、4、1、8，距离不远，绝对不需要返回到起点附近，只是有一些隐藏通道需要找到；BOSS 杰基的弱点奥义是岩山两斩波。

第5话：站在高处的敌兵要用标枪的瞄准来射杀；在建筑物上跳跃前进，空中飞腿可增加跳跃距离；用 RT 可以推动箱子；BOSS アミバ的弱点奥义是醒锐孔。

第6话：站在弩炮侧面可以推动其改变方向，再以用弩炮来轰开障碍物；BOSS 的弱点奥义是醒锐孔。

第7话：进入毒沼会损失体力；用标枪命中吊桥侧的机关，可以令吊桥放下；BOSS 的弱点奥义是北斗钢裂把。

第8话：一出来用铁骨破坏铁栅栏，注意一定要用铁骨(地图上有标明)，用其他的东西不行；关着的门需要击碎开关才会打开，有一处需要推箱子才能跳上去找到；BOSS ユダ的弱点奥义是北斗钢裂把；身上带刺的敌人只怕 3 种攻击：斗气觉醒、传承奥义、间接攻击(包括马、物体、飞行道具、射击系武器等等)，一般其出现处都有可以用来攻击的物体；最后需要在 5 分钟内破坏大桥，捡铁骨对准河中央的桥墩猛敲即可。

第9话：利用木棒可以点火；BOSS シュウ的弱点奥义是北斗钢裂把。

第10话、第11话：BOSS 的弱点奥义都是北斗钢裂把。

第12话：可以乘坐摩托车，在车上不怕地雷；BOSS 的弱点奥义是天破活杀。

第13话：8 分钟全灭的任务必须完成，否则会 GAME OVER。破坏柱子后可以跳到上面去；无想转生发动后有 40 秒无敌时间，可以尽情攻击；BOSS 的弱点奥义是天破活杀。

最终话：中途可以乘黑王号，在 BOSS 战前的区域有大约 300 名杂兵不断出现，可以在此猛刷；BOSS 拉欧的弱点奥义虽然是天破活杀，但用 3 个北斗百裂拳更好。对付拉欧很简单，只要反复用前冲中 X 破防再接各种连续技就能轻松获胜，但拉欧猛放天将奔烈和北斗刚掌波时，你必须学会如何闪躲才谈得上击败他。

成长篇

本作的成长要素比较简单，概括起来只有两种：经络究明图和杀敌。人物能力方面只有体力、攻击力、防御力、斗气槽(最多 8 个)、必杀槽(最多 3 个)。

经络究明图

经络究明图是本作成长系统的核心，简单地说和《最终幻想》里的晶球盘差不多，一边学习一边就能开启新的领域。由于本作可以获得无限的技能点数，因此到最后肯定能学完全部内容。

经络究明图上除了增加能力的技能外，还有传承奥义、自发技能、装备技能这 3 种技能。传承奥义是指学会新的传承奥义，自发技能则是指一旦学会、无需装备即可发挥作用的技能，装备技能则必须在装备后才能发挥作用。增加能力的技能也被算入了自发技能之中。还有一种成长の壁，这个没有别的意思，纯粹是消耗玩家的技能点数，只有学过之后才能进入新的区域。

全技能一览

名称	类别	效果
体力上升	自发技能	体力最大值上升
攻击力上升	自发技能	攻击力上升
防御力上升	自发技能	防御力上升
肉体软化	装备技能	对处于秘孔或斗气状态的敌人的伤害增加
金刚身	装备技能	不会被破防
防御封印	装备技能	处于秘孔或斗气状态的敌人不能防御
アクション成长	自发技能	动作等级 +1，学会新招式
天眼の护り	装备技能	能够全方位防御
斗争本能	装备技能	受到通常攻击不会出现硬直，但防御力大幅下降
活命秘法	装备技能	站着不动时体力徐徐回复，但防御力也大幅下降
北斗神拳の极意	装备技能	任何攻击打死敌人时均附加北斗神拳的打爆效果
南斗圣拳の极意	装备技能	任何攻击打死敌人时均附加南斗神拳的切裂效果
有情拳の极意	装备技能	任何攻击打死敌人时均附加北斗有情拳的升天效果
柔身防御	装备技能	防御的硬直时间缩短
体力の才	装备技能	获得一定数量的业时体力最大值上升
攻击の才	装备技能	获得一定数量的业时攻击力上升
防御の才	装备技能	获得一定数量的业时防御力上升
绝妙击	装备技能	敌人秘孔或斗气状态的维持时间增加
讨空冲舞	装备技能	对身处空中的敌人的伤害增加
传承者レベル上升	自发技能	必杀槽 +1

名称	类别	效果
紫电跳び	自发技能	部分攻击可以用跳跃(A)取消
滋养の知识	装备技能	回复道具的效果增加
天赋の才	装备技能	增加技能点数所需的业减少
疾风の体技	自发技能	部分攻击可以用个性动作(RB)取消
斗气ゲージ上升	自发技能	斗气槽 +1
神速の投げ	自发技能	部分攻击可以用投技(RT)取消
临死钢身	装备技能	体力减少时防御力上升
临死斗神	装备技能	体力减少时攻击力上升
雷光练气	自发技能	部分攻击可以用练气攻击(Y 按住)取消
烈空弹	装备技能	远距离攻击的威力增加
心眼	装备技能	即时防御(可以反弹敌人的攻击，包括飞行道具)更容易使出
奥义の极	装备技能	传承奥义的威力增加
传承者の心得	装备技能	必杀槽增加量上升
胜利への执念	装备技能	斗气槽自动回复
天魔斗法	装备技能	攻击更容易让敌人进入秘孔或斗气状态
猛虎掌	装备技能	敌人即使防御也会损失体力
霸者の斗气	装备技能	斗气槽增加量上升
练气の达人	装备技能	练气攻击的蓄力时间缩短
毒手	装备技能	处于秘孔或斗气状态的敌人会缓慢减少体力
奥义封印	装备技能	处于秘孔或斗气状态的敌人不能使用传承奥义

QQ群号:77269227

实用技术 攻略透解

5分钟看完《北斗神拳》

本作的剧情只到动画的第一部也就是拉欧之死为止，考虑到肯定有人没看过原作，这里特意为大家准备了这样一个内容，相信大家看过之后再玩游戏就不会觉得陌生。

20世纪末的一场核大战让世界变为废墟。

↓

希恩夺走了健四郎的恋人尤莉亚（ユルア）。

↓

健四郎在寻找尤莉亚的路上缺水昏迷，被阿琳（リン）和帕德（バット）所救。

↓

健四郎独自打倒了袭击村落的暴徒集团ZEED，救回阿琳。

↓

健四郎在南十字星城中打倒KING的手下哈特（ハート）和自称KING的希恩，希恩临死前透露尤莉亚已死。

↓

健四郎打败了支配神国的前军人卡内尔。

↓

健四郎消灭了袭击帕德家乡的盗贼杰卡尔的党羽。

↓

健四郎到达玛米娅的村落，结识了玛米娅和雷伊。

↓

健四郎与雷伊联手，靠诈死骗过了牙大王，消灭了牙之一族，拯救了玛米娅的村落。

↓

健四郎发现原北斗神拳候补继承者杰基在冒充健四郎为非作歹，将其干掉。

↓

为了和另一位北斗神拳高手托席相见，健四郎来到某座城镇，结果发现是阿米巴（アミバ）在假冒托席残害人民，于是将其干掉。

↓

得知真正的托席被关在卡桑德拉监狱，这是一座专门关押反抗拳王的拳士的大牢。

↓

打倒卡桑德拉监狱的狱长威格尔（ウィグル），救出托席，得知拳王就是原北斗神拳候补继承者拉欧。

↓

雷伊在返回玛米娅村落的路上遇到拉欧，并向他挑战，结果中了拉欧的绝招，三天后就会死亡。

↓

健四郎与拉欧正面对决，双方均身受重伤，以平手结束。

↓

为了完成雷伊最后的心愿，健四郎协助雷伊去干掉犹大（ユダ），雷伊最后干掉了犹大，但自己也死于拉欧的绝招之下。

↓

健四郎遇到修武（シュウ），并向圣帝沙乌萨挑战，结果发现沙乌萨完全不惧怕北斗神拳的攻击，因此败北。

↓

沙乌萨在圣帝十字陵杀修武立威，威吓健四郎。

↓

健四郎发现了沙乌萨身体的秘密并打败了他。

↓

托席与拉欧决斗，健四郎充当证人，最后是拉欧获胜。

↓

健四郎遇到尤莉亚的哥哥龙牙（リュウガ），激战后龙牙和托席双双离世。

↓

南斗五车星的山之不动（フドウ）告诉健四郎，尤莉亚尚在人间，而且是南斗最后之将。

↓

健四郎起身赶赴尤莉亚之处，不过拉欧率先杀到，五车星拼死抵抗。

↓

拉欧先后打倒风之飘逸（ヒュ－イ）、炎之赤炼（シュレン）、云之修无常（ジュウザ）、山之不动、海之里哈克（リハク）。

↓

健四郎以北斗神拳最高境界——无想转生击败拉欧，拉欧无意中找到尤莉亚并将其带走。

↓

健四郎与拉欧展开决战，以微弱优势取胜。拉欧挥拳自尽，健四郎将其葬于托席的墓旁，带着尤莉亚骑着黑王号一起离开。

技能点数的获得

毫无疑问，技能点数的获得是本作的关键所在。获得技能点数的途径主要有以下几种：

1. 在战场上收集业，这是最主要的途径。
2. 在战场上获得卷轴状道具，分为+3和+15两种。
3. 完成特定任务获得的奖励。
4. 过关奖励。这一项会根据你的任务完成率、杀敌数、是否打败最强敌、是否用弱点奥义命中BOSS等来得出具体数值。
5. 击败敌将。

所谓业，又名カルマ，就是打死敌人后出现的蓝魂。在战场上画面左下方会显示当前获得的业的数量，每达到150个，就可以获得一定数量的技能点数，具体数量由关卡的难度所定。当玩家装备了天赋の才后，只要达到120个就可以获得技能点数了。

打死敌人后出现的业的数量由难度决定，EASY为1个，NORMAL为2个，HARD为3个。完成任务后的奖励效果也有增加出现的业数量的类型，最高为+3。两厢配合之下，打死一个敌人能获得6点业，如果装了天赋の才，等于每杀20个敌人就能获得技能点数。由于是HARD难度，获得的技能点数也不会低！

推荐练级方法

从系统分析不难看出，本作要想快速获得大量技能点数，秘诀有二：一、迅速杀伤大量敌人；二、装备天赋の才打HARD难度并赌业+3的任务效果。第二点可以通过反复进入关卡来调整，第一点就比较麻烦，像拉欧这种黑王号常备的人就不必说了，任何一关都很简单。健四郎可以打传说编最后一关的300人处来回刷，其他人就没有马可骑了。

但活用幻斗篇的据点系统，其实人人都可以很方便地练级。我们来复习一遍：“本作制压据点的方法就是干掉镇守据点的杂兵，这种杂兵的血槽旁会有一个旗帜的标志，杀死一定数量的这种杂兵，就可以攻下这个据点。”也就是说，只要不伤及这种杂兵，其他杂兵是无限的，如此一来就简单了，只要和据点保持距离，把追过来的杂兵慢慢杀光即可。巧的是镇守据点的杂兵远不如普通杂兵那么积极，追过来的一般都是普通杂兵，活用一些长距离攻击可以反复刷之。比较推荐的关卡有：希恩幻斗篇第2话和最终话、沙乌萨最终话、玛米娅幻斗篇最终话。

最后补充一点，本作即使在战斗中战死，一样可以获得技能点数，所以大家就放心大胆地去刷吧！

目标：全能力MAX！

当你把经络究明图上的技能全部学满之后，你的体力、攻击力、防御力只有一半的水平。这是怎么回事呢？本作并没有升级系统啊？

其实剩下的这一半能力，需要装备体力の才、攻击の才、防御の才来提升。这3个技能的效果是“获得一定数量的业时体力最大值／攻击力／防御力上升”，这个“一定数量的业”其实就是获得的技能点数的120或150。以往的《无双》中也出现过杀一定数量的敌人后能力上升的技能，但这回《北斗无双》里提升的能力是永久性的，也就是说过关之后照样保留！

因此，剩下这一半的能力值，就需要装备体力の才、攻击の才、防御の才靠杀人来弥补。大家可以在刷技能点时顺便练。不过每次增加的能力非常可怜，要想刷满全部人是比较耗时的……

QQ群号:77269227

人物篇

本作可以选择的人物只有 8 个，这 8 人分为三种流派，出招也大不相同，用起来还是比较有意思的。

北斗流

北斗流有 3 个人：健四郎、托席、拉欧。北斗流的特征是攻击范围小（尤其是健四郎）、单发技威力高。其操作与《无双》的传统比较接近，拥有 C2 ～ C4 的变化，而且升级后都可以追加一段（也就是 XYY、XXYY、XXXYY）。北斗流拳士很容易让敌人陷入秘孔状态，这是一大优势所在。

健四郎 ケンシロウ

作为游戏的主人公，也是游戏最早能使用的角色，其上手度却是最差的，吓跑了无数人。健四郎主要弱在出招速度偏慢，招式转向性差，范围技严重缺乏。待学会紫电跳び、疾风の体技等技巧后灵活度大增，XXYY、XXXYY 升级后无论是威力还是范围均有明显上升。

健四郎的 XYY 必定破防，可惜出招导致追击不易。前冲中 X 是好招，附加破防效果，追击也赶得上。传承奥义中北斗百裂拳就是不错的招式，就是出招后不可转向，因此一定要对准方向再出。北斗七死星点仅耗 1 格斗气槽，防御不能且附加秘孔效果，是相当实用的招式。消耗 3 格的无想转生自不必说，40 秒无敌时间够秒杀一切了。

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
北斗百裂拳	1	2	高连击数
北斗钢裂把	2	3	防御不能
岩山两斩波	1	1	–
醒锐孔	2	2	附加异常状态
北斗柔破斩	2	1	高连击数
天破活杀	3	3	防御不能，周身大范围
北斗七死星点	1	2	防御不能、秘孔效果、破七星墙
无想转生	3	–	无敌。但对无想转生无效。

托席 トキ

出招时有一定几率吐血，此时完全没有防备。不过这个重大弊端可以用选择健康版来弥补。托席的出招速度同样偏慢，招式性能比健四郎略佳，但其 RB 是受流而不是闪避，取消只能以跳跃为主，这点比较悲惨，在面对远程攻击型敌人和壮汉时比较吃力。托席的特性在于受流后的返技（成功的话屏幕上会有 Y 键提示，可连按 Y 键以防止错过），但性能需要一些时间来琢磨，个人感觉有点难度。

总的来说托席是个上级者向的角色。值得一提的是他的招式和《高达无双》里的 W 高达比较接近，比如 C4 的十字炮和真 · 传承奥义里的转转炮……

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
天翔百裂拳	1	2	高连击数
北斗罗喉掌	2	1	体力吸收
三尖破孔击	1	1	附加异常状态
北斗有情断迅拳	2	3	–
北斗精光法	1	–	回复体力
不离气双掌	3	4	防御不能
斗颈呼法	2	–	攻击力上升
北斗乾坤圈	3	3	前方大范围

拉欧 ラオウ

很明显，光荣是在把拉欧往吕布方向塑造，不用说其能力自然一流。拉欧的动作也不快，但威力大、范围大，C 技全部都很霸道，C4 可视情况决定蓄力与否。RB 的北斗吞龙呼法可以无视绝大部分陷阱，包括地雷、毒沼、炸药桶，可以借此狂轰敌人。传承奥义里范围技很多，特别值得一提的是黑天杀，可以召来黑王号，秒杀杂兵轻松无比。两个防御不能的传承奥义秘孔新血愁和北斗把天坏拳都比较实用。真 · 传承奥义更是夸张无比。

值得一提的是原作中拉欧归天的一击北斗刚天冲在本作中也被完美还原，1 级必杀槽时的真 · 传承奥义就是这一招，不帅你抽我！

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
北斗刚掌波	1	1	–
北斗震天雷	2	2	周身大范围
秘孔新血愁	1	2	防御不能、附加异常状态
黑天杀	2	2	召唤黑王号
北斗罗裂拳	1	2	高连击数
七星点灯	3	4	–
北斗把天坏拳	2	3	防御不能、破七星墙
无想转生	3	–	无敌。但对无想转生无效。

南斗流

老实说，本作南斗和北斗之争，南斗占据了极大优势。南斗流的 3 名拳士动作快而华丽，实力又强，简直赞到飞起，觉得健四郎手感雷的人一定要试试。南斗流的 Y 强攻击在任何时候取消 X 攻击都是一样的，相对的在敌人攻击时会有 Y 的提示，按下之后如果打中人就可以进入见切状态，招式全面提升！见切中的地面 YY、空中 YY 都很霸道，X 连按中 A 可以将敌人挑空，之后接空中 X 八连击，装上讨空连舞后威力无比，帅到无边。另外见切中按 Y 不放的话可以取消 YY 不断以 Y 进攻。

雷伊 レイ

雷伊（阿力）可比健四郎好用太多了，撇开敏捷性和华丽度不谈，招式整体性也要强很多。见切中的地面 Y、空中 YY 都是大范围好招，按住 Y 在地面上即可清光大批敌人。传承奥义中最值得一提的是天地分龙手，此技为往前方发波，范围较大，射程极远，仅耗 1 格斗气，实乃清兵利器。尽管动作已经够快了，但雷伊还可以连按 RB 高速潜行，不得不说制作组实在太偏心了。

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
飞燕流舞	1	1	–
南斗鸭搔裂破	2	2	–
南斗鹤翼迅斩	1	2	可空中
鸳鸯双掌	2	3	防御不能
南斗虎破龙	1	–	防御上升
南斗凄气纲波	3	3	高连击数、周身大范围
天地分龙手	1	1	超远射程
南斗天势抓翔	3	4	防御不能、空中可

QQ群号:77269227

希恩 シン

希恩（阿真）也是一个强势角色，除了南斗流天生的优势之外，希恩的很多招式如 Y、见切中 YY 等都附加斗气注入效果，之后按 RB 可以让注入的斗气爆破。爆破虽然威力不大，但是具备破防效果，实用性不低。见切中的 YY 是周身广范围攻击，清兵一流。和雷伊相比，希恩的灵活性略差，但攻击性更强。

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
南斗狱屠拳	1	2	可空中
无明封杀阵	2	1	防御不能
南斗千刺贯手	1	2	高连击数
南斗凄斩爪	2	3	–
南斗练气通波	1	1	前方大范围
南斗猛鹫飞势	3	3	可空中
毒蛇穿穴	2	1	防御不能、体力吸收
南斗鹫虐双手	3	4	防御不能

沙乌萨 サウザ-

圣帝比起南斗另外两位来需要的技巧要多一些，空中连续技不像另两位那么简单。见切重攻击虽然是全方位攻击，但范围不算太大，动作也偏慢。RB 的全方位攻击范围很大，但高难度下威力太低。但圣帝的传承奥义都非常不错，尽管大部分都是原创的，其强大是无庸置疑的，而且霸气十足，做出了原作感觉。

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
极星十字拳	1	2	前方大范围
南斗恒斩冲	2	2	防御不能、周身大范围
南斗剽斩功	1	1	–
雷霆	2	2	防御不能、附加异常状态
天翔群星脚	1	2	可空中
凤凰呼斗块天	3	–	体力回复、受创硬直减少
圣帝の慈悲	2	3	防御不能
天翔十字凤	3	4	可空中、周身大范围

特殊流

特殊流只有玛米娅和杰基两人，两人都是以远程武器为主。C2 ~ C4 最高有两段追加（也就是 XYYY、XXYYY、XXXYYY），单按 Y 也有 3 级蓄力。这两位的 RB 都是精确射击，有三段蓄力，蓄力后范围和威力都会增加。

Y 和 RB 的蓄力之后都有很长的硬直时间。不过 Y 之后可以用跳跃或 RB 来取消，而 RB 之后没办法取消。除了 Y 和 RB 之外，其他的地面动作还能用翻滚射击（防御 + 左右 +X）来取消，但翻滚射击和 RB 一样不能被任何动作取消。

特殊流的两人对付杂兵非常简单，远程射击可以轻松御敌于国门之外。遇到巨汉以及胖子时，近身时的射击可以全部命中，因此破防效果非常优秀。但对于 BOSS 级角色来说就相当要命了，远程敌人不吃，近身破绽又大。

玛米娅 マミヤ

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
バルガンアロー	1	1	高连击数
スターマイン	2	2	–
ウィンドミル	1	2	–
娥媚刺独乐	2	2	周身大范围
白丽脚	1	2	防御不能
ブレインツイスター	3	3	周身大范围
绝丽脚	2	2	高连击数
女の武器	3	4	防御不能

杰基 ジャギ

必杀技一览

名称	斗气槽	破坏力	特殊效果
铁の暴风	1	2	前方大范围
俺の名を言ってみる	2	2	防御不能，出现杰基像
北斗千手杀	1	2	高连击数
秘孔穿腕孔	2	–	攻击力上升
南斗邪狼击	1	2	防御不能
北斗罗汉击	3	3	附加异常状态
スカーフェイス	2	1	防御不能、附加异常状态
阴阳杀	3	4	防御不能

要素篇

本作的要素不算太多，特别是可使用角色居然只有 8 人，创下历史新低。全成就 / 奖杯要求 30 小时，不过要想完美游戏肯定不止这个数，至少还得再翻上一倍。

全成就 / 奖杯列表

名称	条件	点数	杯别	名称	条件	点数	杯别
战いの始まり	用任何人打过第 1 话	15	铜	アミバを无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 5 话以无双斗舞击败アミバ	15	铜
传说编ケンシロウの章をクリア	健四郎的传说编通关	15	银	ウイグルを无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 6 话以无双斗舞击败ウイグル	15	铜
传说编トキの章をクリア	托席的传说编通关	15	铜	ラオウを无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 7 话以无双斗舞击败拉欧	15	铜
传说编ラオウの章をクリア	拉欧的传说编通关	15	铜	ユダを无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 8 话以无双斗舞击败ユダ	15	铜
传说编レイの章をクリア	雷伊的传说编通关	15	铜	シュウを无双斗舞で击破	在健四郎的传说编第 9 话以无双斗舞击败シュウ	15	铜
传说编マミヤの章をクリア	玛米娅的传说编通关	15	铜	サウザーを无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 10 话以无双斗舞击败沙乌萨	15	铜
幻斗编ケンシロウの章をクリア	健四郎的幻斗编通关	15	铜	サウザーを无双斗舞で击破 2	在健四郎的传说编第 11 话以无双斗舞击败沙乌萨	30	银
幻斗编トキの章をクリア	托席的幻斗编通关	15	铜	リュウガを无双斗舞で击破	在健四郎的传说编第 12 话以无双斗舞击败リュウガ	15	铜
幻斗编ラオウの章をクリア	拉欧的幻斗编通关	15	铜	ラオウを无双斗舞で击破 2	在健四郎的传说编第 13 话以无双斗舞击败拉欧	15	铜
幻斗编レイの章をクリア	雷伊的幻斗编通关	15	铜	ラオウを无双斗舞で击破 3	在健四郎的传说编第最终话以无双斗舞击败拉欧	100	金
幻斗编シンの章をクリア	希恩的幻斗编通关	15	铜	ラオウを无双斗舞で击破 4	在托席的传说编第 1 话以无双斗舞击败拉欧	15	铜
幻斗编サウザーの章をクリア	沙乌萨的幻斗编通关	15	铜	ラオウを无双斗舞で击破 5	在托席的传说编最终话以无双斗舞击败拉欧	15	铜
幻斗编ジャギの章をクリア	杰基的幻斗编通关	15	铜	レイを无双斗舞で击破	在拉欧的传说编第 1 话以无双斗舞击败雷伊	15	铜
幻斗编マミヤの章をクリア	玛米娅的幻斗编通关	15	铜	ケンシロウを无双斗舞で击破 1	在拉欧的传说编第 2 话以无双斗舞击败健四郎	15	铜
プレイ时间 30 时间	累计游戏时间达到 30 小时	30	银	トキを无双斗舞で击破	在拉欧的传说编第 4 话以无双斗舞击败托席	15	铜
10000 人击破	累计毙敌 10000 人	30	银	ケンシロウを无双斗舞で击破 2	在拉欧的传说编第 5 话以无双斗舞击败健四郎	15	铜
北斗神拳で 5000 人击破	累计用北斗神拳打爆 5000 人	30	银	ケンシロウを无双斗舞で击破 3	在拉欧的传说编最终话以无双斗舞击败健四郎	100	金
南斗圣拳で 5000 人击破	累计用南斗圣拳切裂 5000 人	30	银	マミヤを无双斗舞で击破	在雷伊的传说编第 1 话以无双斗舞击败玛米娅	15	铜
北斗有情拳で 5000 人击破	累计用北斗有情拳送 5000 人升天	30	银	牙大王を无双斗舞で击破 2	在雷伊的传说编第 2 话以无双斗舞击败牙大王	15	铜
传承奥义で 1000 人击破	累计用传承奥义或真 · 传承奥义击破 1000 人	35	银	アミバを无双斗舞で击破 2	在雷伊的传说编第 3 话以无双斗舞击败アミバ	15	铜
ジードを无双斗舞で击破	在健四郎的传说编中以无双斗舞击败ジード	15	铜	ウイグルを无双斗舞で击破 2	在雷伊的传说编第 4 话以无双斗舞击败ウイグル	15	铜
シンを无双斗舞で击破	在健四郎的传说编第 2 话以无双斗舞击败希恩	15	铜	ラオウを无双斗舞で击破 6	在雷伊的传说编第 5 话以无双斗舞击败拉欧	15	铜
牙大王を无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 3 话以无双斗舞击败牙大王	15	铜	ユダを无双斗舞で击破 2	在雷伊的传说编最终话以无双斗舞击败ユダ	15	铜
ジャギを无双斗舞で击破 1	在健四郎的传说编第 4 话以无双斗舞击败杰基	15	铜	北斗无双マスター	取得其他的所有奖杯	–	白金

QQ群号:77269227

隐藏要素	
雷伊的传说编	打过健四郎的传说编第 2 章
玛米娅的传说编	打过健四郎的传说编第 2 章
托席的传说编	打过健四郎的传说编第 6 章
拉欧的传说编	将健四郎、雷伊、玛米娅、托席的传说编通关
健四郎的幻斗编	将健四郎的传说编通关
希恩的幻斗编	打过健四郎的传说编第 2 章
玛米娅的幻斗编	打过健四郎的传说编第 2 章
杰基的幻斗编	打过健四郎的传说编第 4 章
雷伊的幻斗编	将希恩的幻斗编通关
托席的幻斗编	将健四郎的幻斗编通关
沙乌萨的幻斗编	将雷伊的幻斗编通关
拉欧的幻斗编	将其余 7 人的幻斗编全部通关
挑战编	将健四郎的传说编通关
雷伊 · 白发版	将雷伊的传说编通关
健四郎 · 服破版	将健四郎的幻斗编通关
托席 · 健康版	将托席的幻斗编通关
拉欧 · 服破版	将拉欧的幻斗编通关
音乐鉴赏模式	任意一人通关，传说编、幻斗编均可

事实上无双斗舞系列成就 / 奖杯等同于剧情获得，因为你不完成的话就过不了关。因此本作的成就 / 奖杯中有一大半均是和剧情有关。只要你把全角色的传说编和幻斗编通关，就只剩下游戏时间和杀人数相关的 6 项了。

以北斗神拳、南斗圣拳、北斗有情拳打爆、切裂和升天的成就 / 奖杯，相对来说比较耗时。注意一下是要将敌人打成这三种状态才算，普通死法不算。虽然要求比较苛刻，但我们可以装备北斗神拳の极意、南斗圣拳の极意、有情拳の极意来实现，装备之后任何攻击都具备这些效果，因此骑马撞是最快的。不过这 3 个极意不能同时装备，否则也太无耻了。最佳地点是拉奥传说编的最后一关 300 人来回刷，当然对于志在练满的人来说这 3 个奖杯完全不用刻意追求。

传承奥义击破千人的奖杯比较简单。初期健四郎比较废，改用雷伊的天地分龙手、沙乌萨的极星十字拳等招式很好赚。这个成就 / 奖杯会在不知不觉间解开。

游戏时间 30 小时的奖杯可以进游戏后放着不动干耗，推荐在画廊模式里耗，这里有时间显示，实在是太方便了。个人完成所有成就时仅耗了 25 小时零 10 分钟，后来又等了 5 个小时才拿齐这最后的 30 点。

不可不提的经典台词

要说到《北斗神拳》的魅力，就不得不提那些脍炙人口的经典台词，虽然原话是日语，但翻译为汉语后魅力也丝毫不减。这些经典台词在游戏中同样会出现哦！

你已经死了！

经典指数 ★★★★★

若说有一句话能代表《北斗神拳》，那么一定是这一句了，由此衍生出来的改编台词简直数不胜数。这句话在游戏中也很常见，当然对手中招后也许还会剩那么一点血……

啊哒哒哒哒哒哒哒哒

经典指数 ★★★★★

健四郎的形象多少有些向李小龙致敬的意味，看过动画的人肯定忘不了这个声音。这里顺带说一件纱迦幼年的故事：初次玩 FC 上的《北斗神拳》游戏时，我还没看过动画和漫画。当时从一本书上看到了一条秘技：只要对着麦克风（注：原装 FC 的 2P 手柄上有麦克风）大喊 ATATA 数声，就可以获得无敌效果。当时我完全不知道这个“ATATA”是像李小龙出招时的叫声，于是我很认真地把 5 个英文字母分开来、字正腔圆地念道：“A、T、A、T、A！ A、T、A、T、A……”结果当然是没有成功。很多年后在看《北斗神拳》动画的时候，我才突然悟到了。

不求饶、不退却、不自省！

经典指数 ★★★☆☆

这是圣帝沙乌萨在自述自己的帝王学。虽然有不少人比较反感他，但也有相当一部分人认同于他的生存哲学。

你们的血是什么颜色啊？

经典指数 ★★★★☆

雷伊对为非作歹的拳王亲卫队说的话，其愤怒之情可见一斑。本作雷伊的声优成了子安武人，也算是满足了他多年的夙愿。

我的一生无怨无悔！

经典指数 ★★★★★

这是拉欧在归天时所说的话。在留下此话之后，拉欧使用一招北斗刚天冲后魂归天际。拉欧的人气绝对不逊于身为主角的健四郎，日本人甚至于 2007 年 4 月 18 日在高野山东京分寺为拉欧举行了葬礼，这还是 ACG 史上的头一遭。

说说看老子叫什么名字？

经典指数 ★★★☆☆

杰基冒充健四郎四处干坏事时经常说的台词，这句话在游戏中出现频率也很高，甚至有一招就叫这个名字。

慢得我都要打呵欠了。

经典指数 ★★★★☆

在能激发人体潜力 100% 的北斗神拳面前，普通人挥出来的拳头简直慢到无以复加。

QQ群号:77269227

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 晴天 美编 NINA

向着未知的星海出发

世界树迷宫III 星海的来访者	Atlus		角色扮演
NDS	世界树の迷宫III 星海の来访者		日版
	2010年4月1日发售	1～5人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

经过两年多的沉淀，本作的厚道程度估计会让很多玩过前两作的玩家大呼过瘾。丰富的职业育成要素，巧妙的队伍搭配在延续以往经典的同时，也在细节上作出了新的调整，而战斗尽管还是一如既往的高难度，技能参数和异常状态的变化却让攻防双方更趋入平衡，使以往一面倒的情况几乎不再出现，以弱胜强自然也成为了可能。最后不得不提的还是“航海模式”带来的全新探索乐趣，不要忘记这次还可以叫上好友一起挑战哦！

通关时间：一周目通关约需 40 小时，收集所有要素约 70 小时

村庄设施解说

随着主线流程的推进，游戏中一共会出现两个据点：海都和深都。它们的主要设施作用相同，只是名字不同而已，其中通用选项“会话する”可在进行部分任务时获得新的情报。

アーマンの宿
瞬く恒星亭

宿泊する

选择“一泊する”和“夜まで休憩する”都可以让我方全体的 HP 和 TP 回复到最大值，惟一的区别是前者会休息到 AM07，进入迷宫为白天，后者会休息到 PM07，进入迷宫为夜晚。部分任务必须使用该方法来调节进入迷宫的时间。

治疗する

消费一定的金钱治疗同伴的异常状态或进行复活，耗费的金钱随人物等级而增加。

预かり所

选择“荷物を预ける”可将道具存入仓库，之后按 Y 键能够同时选择多个道具，仓库的容量上限为 99；选择“荷物を受け取る”可取出存放的道具，同样可以使用 Y 键的快捷操作。

セーブする

保存当前的进度，但必须注意游戏只有一个存档。

ネイピア商会
ネイピア支店

商品を买う

可以购买“武器”、“防具”、“アクセサリ”（饰品）、“アイテム”（道具）四类物品，商品的种类会根据玩家卖给商店的素材不断增加，当前新增的物品会默认显示在购买列表的最上方。

持ち物を卖る

将包裹中的物品卖给商店，这是游戏中换取金钱的主要方法。

锻冶をする

强化武器的前提是完成特定任务或开启迷宫中的宝箱获得以“ハンマー”为后缀的重要道具。之后消费指定的素材和金钱即可让武器附加强化效果，而所需的素材只要卖给商店便会自动累计，不需要存放在包裹中。

装备を变える

可使用触控笔在下屏幕更换同伴的装备。同一个角色最多可装备四件装备，除武器固定占据一栏外，防具最多可装备三件（分为身体、鞋、帽三个类别），饰品最多可装备两件。在选择装备时，选择增加基础能力的装备是最好的。

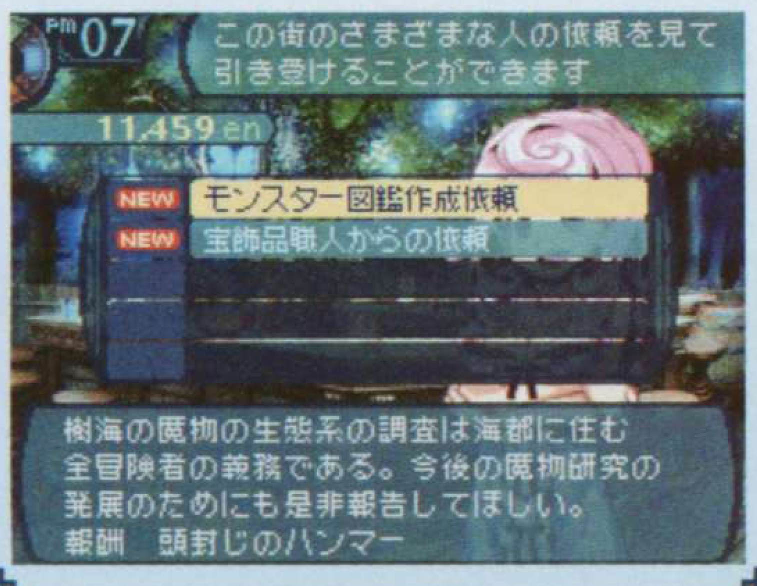
©ATLUS CO.,LTD. 2007,2009

QQ群号:77269227

羽ばたく蝶亭

クエストを受ける

接受每个阶层出现的支线任务，具体完成方法可在菜单中选择“BOOK”下的“クエスト”查看。



クエストを报告する

汇报已经完成的任务（任务名称前的图标为卷起来的卷轴），除了道具奖励外，还会增加当前队伍全体的经验值，必要时可用这个方法快速提升未参加战斗角色的等级。

情报收集する

可以从不同的客人处了解特定敌人的“特殊掉落条件”，对尽快拥有强力装备很有帮助。

冒险者ギルド

冒险者の登录

创建新的同伴，人数上限为 30 人。

冒险者の管理

“引退”只有 LV30 以上的角色才能使用，取代他的是一名初期能力更高且有更多技能点的新角色；“修养”会降低角色 5 级，同时所有的技能点还原，可以重新进行分配；“抹消”为直接删除该名角色，其身上的装备也会一同消失；“名前变更”需花费 1000 エン改变任意角色的名字。

编成と并び替え

编辑最多 5 人的探索队伍，前后列各最多可配置三名角色。

ロード元老院 天极殿星御座

ミッションの受领

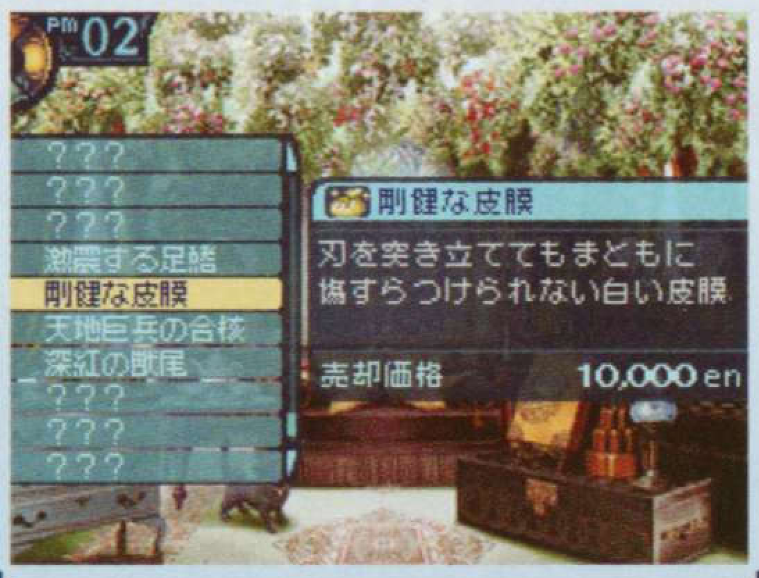
接受游戏的主线任务，从第三阶层开始会出现剧情分支。

ミッションの报告

和完成支线任务相同，会有金钱和经验值的奖励。

海都图鉴に登录

更新图鉴中的怪物和素材，和是否卖给商店没有关系，而每个敌人的第三种素材都为特殊掉落。



职业培养宝典

游戏中共有 12 种职业，除最后两种需要完成“第三阶层”的任务才会开启外，其余的在最初就能选择。另外击败“第二阶层”的 BOSS 到达深都后，前往“天极殿星御座”选择“サブクラス习得”可开启“副职业系统”（每个角色只有一次选择机会，确认后技能点 +5），之后使用升级后的技能点也能增加本职业外另一职业的技能。如果分配得当，这样培养角色会比专门编成不同职业的队伍更有探索效率，同时也大大缩短了练级所花费的时间。

能力数值效果	
STR	影响普通或物理攻击技能的威力
TEC	影响属性攻击的威力和命中率，数值越大属性防御力和回复技能的回复量越高
VIT	影响物理和属性防御力
AGI	影响物理和属性攻击的命中率，数值越大战斗中的行动速度越快，对敌人攻击的回避率以及战斗时逃跑的成功率也越高
LUC	影响异常状态的成功率，数值越大会心一击率也越高

技能分类	
固有	职业特有的技能，不能在作为副职业时学习
被动	在战斗或探索中自动发挥效果的技能
指令	在战斗或探索中选择“SKILL”才能使用的技能

通用技能

技能名称	效果
HP ブースト	HP 最大值上升
TP ブースト	TP 最大值上升
应急手当	回复单体的 HP
闻きかじりの经验	没有参加战斗的队员也能获得经验值
伐采	可以从伐采点获得素材
采掘	可以从采掘点获得素材
采取	可以从采取点获得素材

王子/公主

プリンス/プリンセス

攻防能力优秀，以支援效果为主的超强职业。其独有的回复技能由于不消费 TP，无论是战斗中还是探索时都能随时保持我方的战力，实用性远远超过武僧。

技能名称	类别	效果
王家の血统	固有	自身附加能力强化效果时回复 TP
ロイヤルベール	被动	回合结束时，如果自身 HP 为全满状态，则我方全体 HP 回复
王者の凯歌	被动	战斗结束后，如果自身没有死亡，则我方全体 HP 回复
キングスマーチ	被动	在迷宫中探索时，每走一步都会回复 HP
リインフォース	被动	使用强化技能并同时回复对象的 HP
王たる证	被动	自身的强化效果解除时可回复 TP
攻击の号令	指令	3 个回合内我方一列同伴的物理攻击力上升
防御の号令	指令	3 个回合内我方一列同伴的物理防御力上升
ファイアアームズ	指令	3 回合内我方单体炎属性抗性上升，武器附加炎属性
フリーズアームズ	指令	3 回合内我方单体冰属性抗性上升，武器附加冰属性
ショックアームズ	指令	3 回合内我方单体雷属性抗性上升，武器附加雷属性
エミットウェポン	指令	给予敌方全体指定角色武器所附加的属性攻击
リセットウェポン	指令	解除敌单体的强化效果并给予无属性伤害
预防の号令	指令	3 个回合内我方一列同伴可免疫一次异常状态
霸气の号令	指令	3 个回合内我方一列同伴的最大 HP 上升
庇护の号令	指令	3 个回合内每回合结束时我方一列同伴的 HP 回复
エクスチェンジ	指令	解除我方单体的强化效果并回复 HP
リニューライフ	指令	解除我方一列同伴的弱化效果并回复 TP
クイックオーダー	指令	指定我方单体当前回合必然最先行动

战士

ウォリアー

能够装备大多数防具的近战职业，攻击力会根据玩家选择的剑或锤系路线有所区别，但个人比较推荐附加异常状态和属性攻击的锤系路线。

技能名称	类别	效果
常在战场	固有	基础物理攻击力上升
剑マスタリー	被动	使用剑系武器时，普通攻击和技能威力上升
锤マスタリー	被动	使用锤系武器时，普通攻击和技能威力上升
スタンアタック	被动	普通攻击有一定几率附加眩晕状态
ワイドエフェクト	被动	使用技能时有一定几率对目标两侧的敌人追加伤害
アベンジャー	被动	当我方角色死亡时回复自身 HP
ブレイク	指令	单体斩属性攻击
ラッシュ	指令	敌方全体随机 2 ~ 3 次斩属性攻击
バインドカット	指令	单体强力斩属性攻击，对象处于封印状态时威力上升
ランページ	指令	敌方全体强力斩属性攻击
ブレイドレイヴ	指令	敌方全体随机 3 次强力斩属性攻击
クラッシュブロー	指令	单体坏属性攻击，有一定几率附加混乱状态
アームブレイカー	指令	单体坏属性攻击，有一定几率附加腕封状态
フリーズンブロー	指令	单体冰和坏属性攻击
ナインスマッシュ	指令	敌方全体强力 2 ~ 5 次坏属性攻击
狂战士の誓い	指令	减少 HP 在 3 个回合内大幅提升物理攻击力
无我の境地	指令	3 个回合内自身免疫所有异常状态
チャージ	指令	蓄力使下次物理攻击的威力大幅上升
ウルフハウル	指令	敌方全体物理防御力下降 4 个回合

洗点 BUG 在“冒险者ギルド”选择“修养”的作用是降低角色 5 级，所有技能点还原，但如果该角色正好是 5 级，那就不会出现等级下降的情况，相当于免费洗点。

QQ群号:77269227

重骑士

ファランクス

HP 和物理防御力成长优秀的职业，各种防御技能可以大大减少我方全体受到的伤害。建议优先学习物理和属性攻击无效的技能，这样才能完全发挥出吸引敌人火力的实用性。

技能名称	类别	效果
ガーディアン	固有	基础物理防御力上升
盾マスタリー	被动	装备盾系防具时，物理防御力上升
枪マスタリー	被动	使用长枪系武器时，普通攻击和技能威力上升
ガードヒール	被动	战斗中防御时回复 HP
パリィ	被动	一定几率物理攻击无效化
マテリアルパリィ	被动	一定几率属性攻击无效化
ラインガード	指令	我方一列同伴受到的物理伤害减少，和自身同列的队友效果更明显
ファイアガード	指令	我方全体炎属性抗性增加
フリーズガード	指令	我方全体冰属性抗性增加
ショックガード	指令	我方全体雷属性抗性增加
ディバイドガード	指令	该回合内代替指定同伴承受伤害
オーバーガード	指令	该回合内指定同伴受到超过自身当前 HP 的伤害全无效化
チェンジステップ	指令	敌方单体突属性攻击，同时自己移动到后列
ブリッツリッター	指令	单体雷和突属性攻击
ロングストライド	指令	敌方全体突属性攻击，自身处于后列时威力提升
リバイブ	指令	恢复自身的所有异常状态
决死の防壁	指令	减少 HP 在 3 回合内大幅提升物理防御力
挑发	指令	3 回合内让敌人只攻击自己
警戒行进	指令	一定步数内遇敌率下降

海盗

パイレーツ

防御力较低，但行动速度很快的近战职业。无论是选择突剑还是枪系武器，都可以和其他职业的特定属性攻击进行连携，尤其是后期占星术士或狙击手学会全体攻击后追击效果可大大缩短战斗时间。

技能名称	类别	效果
トリックスター	固有	使用技能后回复一定量的 TP
突剑マスタリー	被动	装备突剑系武器时，普通攻击和技能威力上升
铳マスタリー	被动	使用枪系武器时，普通攻击和技能威力上升
我流の剑术	被动	普通攻击有一定几率发动二连击
幸运の女神	被动	普通攻击的会心一击率上升
リミットブースト	被动	自身的极限槽累积速度加快
インザダーク	指令	单体突属性攻击，有一定几率附加黑暗状态
チェイスセーバー	指令	我方发动斩属性攻击后进行追击
チェイスブロー	指令	我方发动坏属性攻击后进行追击
チェイススラスト	指令	我方发动突属性攻击后进行追击
ハンキング	指令	单体突属性攻击，有一定几率附加头封状态
クイックドロー	指令	该回合必然最先发动的敌方全体随机 2 次突属性攻击
チェイスフレイム	指令	我方发动火属性攻击后进行追击
チェイスアイス	指令	我方发动冰属性攻击后进行追击
チェイスサンダー	指令	我方发动雷属性攻击后进行追击
ラピットファイア	指令	单体突属性三连击
ミリオンスラスト	指令	敌方全体随机 1 ~ 2 次突属性强力攻击，AGI 越高，威力越大
イーグルアイ	指令	3 回合内敌单体物理防御力下降
トラブルメイク	指令	一定步数内遇敌率上升

忍者

シノビ

注重回避率的职业，防御力较低是最大弱点。特有的忍术和短剑系技能都以附加各种异常状态为主，必要时可以使用分身等能力吸引敌人火力。

技能名称	类别	效果
烟りの末	固有	减少技能消耗的 TP，且配置到后列攻击力不会降低
短剑マスタリー	被动	装备短剑系武器时，普通攻击和技能威力上升
潜伏	被动	提升基础回避率
轻业	被动	成功回避攻击后回复 TP
首切	被动	普通攻击有一定几率附加即死
肉弹	被动	自身死亡时给予攻击自己的敌人一次火属性伤害
影缝	指令	单体斩属性攻击，有一定几率附加脚封状态
饭纲	指令	单体斩属性攻击，有一定几率附加石化状态
鹰乃羽	指令	敌方全体随机 2 次斩属性攻击
多元拔刀	指令	和分身连携给予敌方全体随机 3 次斩属性攻击，使用后分身消失
忍法 含针	指令	给予 3 名敌人突属性攻击，有一定几率附加睡眠
忍法 水镜	指令	有一定几率使一名敌人所中的异常状态扩散到敌方全体
忍法 撒菱	指令	敌方一列斩属性攻击，有一定几率附加毒状态
忍法 阳炎	指令	制造出一个无敌的幻影，没有攻击性且无法操作
忍法 招鸟	指令	3 回合内让我方指定角色更容易成为敌人的攻击目标
忍法 分身	指令	当前的 HP 和 TP 半减，制造出一个可操作的分身
忍法 猿飞	指令	该回合内使自身受到的物理攻击高几率无效化
忍法 云隐	指令	减少 HP 在 3 回合内大幅提升回避率
遁走の术	指令	强制脱离战斗并返回最后使用的树海磁轴

武僧

モンク

具备一定攻击能力的回复型职业，最大的优势是拥有复活技能。在和公主（王子）配合的情况下，基本上可以随时保持我方全体 HP 都处于全满状态。

技能名称	类别	效果
练气の法	固有	回复技能的效果上升
拳マスタリー	被动	在空手的情况下，普通攻击和技能威力上升
行者の利益	被动	自己死亡时可以使我方全体 HP 完全回复一次
血返しの法	被动	当我方同伴死亡时回复自身 TP
行者の功德	被动	战斗中使用技能时回复自身 HP
チャクラの觉醒	被动	自身异常状态的自然恢复几率上升
ヒーリング	指令	单体 HP 回复
フルヒーリング	指令	单体 HP 完全回复
ラインヒール	指令	我方一列 HP 回复
パーティヒール	指令	我方全体 HP 回复
リフレッシュ	指令	解除我方的所有异常状态，等级越高，技能范围越大
バインドリカバリ	指令	解除我方的所有封印状态，等级越高，技能范围越大
リザレクト	指令	单体复活
气功拳	指令	单体坏属性攻击，有一定几率附加麻痹效果
坏炎拳	指令	敌方全体随机火和坏属性攻击
カウンターⅠ	指令	受到物理攻击必然使用坏属性攻击反击
カウンターⅡ	指令	受到属性攻击必然使用坏属性攻击反击
暗黑拳	指令	减少 HP 给予敌方全体坏属性强力攻击，有一定几率附加诅咒状态
火渡りの行	指令	一定步数内，减少特殊地形造成的伤害

QQ群号:77269227

占星术士

ゾディアック

独有的三种属性攻击魔法可以针对敌人的弱点进攻，大幅提高伤害输出。推荐和拥有连携技能的海盗一起行动，并配置在后列有效弥补防御力低的弱点。

技能名称	类别	效果
エーテルマスター	固有	提升三属性攻击的威力
炎マスタリー	被动	提高火属性攻击的威力
冰マスタリー	被动	提高冰属性攻击的威力
雷マスタリー	被动	提高雷属性攻击的威力
特异点定理	被动	使用克制敌人的属性攻击时威力上升
リターンエーテル	被动	给予敌人最后一击时回复自身 TP
炎の星术	指令	单体火属性攻击
炎の连星术	指令	敌方全体火属性攻击
炎の先见术	指令	使指定敌人的火属性攻击无效，并使用火属性攻击反击
冰の星术	指令	单体冰属性攻击
冰の连星术	指令	敌方全体冰属性攻击
冰の先见术	指令	使指定敌人的冰属性攻击无效，并使用冰属性攻击反击
雷の星术	指令	单体雷属性攻击
雷の连星术	指令	敌方全体雷属性攻击
雷の先见术	指令	使指定敌人的雷属性攻击无效，并使用雷属性攻击反击
メテオ	指令	敌方全体随机 3 ~ 4 次强力坏属性攻击
エーテル压缩	指令	精神集中以大幅提升下一次属性攻击的威力
ダークエーテル	指令	该回合内我方一列的技能不消耗 TP
星体观测	指令	一定步数内，可在地图上显示强敌的位置

兽王

ビーストキング

可以召唤各种野兽加入战斗的近战职业，它们不但攻击范围多为敌方全体，还能附加各种可怕的异常状态。把握好回收野兽的时机，是保证该职业持续战斗力的重要技巧。

技能名称	类别	效果
兽の心	固有	召唤野兽的基础能力上升
兽王マスタリー	被动	野兽攻击附加异常状态的几率上升
兽たちの友情	被动	当自身受到致命一击时，有一定几率让野兽代替自己死亡
舍身の心得 I	被动	当我方同伴和野兽同列时，有一定几率让野兽代替同伴承受物理攻击
舍身の心得 II	被动	当我方同伴和野兽同列时，有一定几率让野兽代替同伴承受属性攻击
兽の警戒	被动	有一定几率使敌人的偷袭无效化
ビースト归还	指令	回复召唤野兽消费的 TP
大鸟招来	指令	召唤大鸟加入战斗，每回合对敌单体发动突属性攻击时有一定几率附加头封状态
大蛇招来	指令	召唤大蛇加入战斗，每回合对敌单体发动坏属性攻击时有一定几率附加腕封状态
土龙招来	指令	召唤土龙加入战斗，每回合对敌单体发动斩属性攻击时有一定几率附加脚封状态
毒アゲハ招来	指令	召唤毒蝇加入战斗，每回合对敌单体发动斩属性攻击时有一定几率附加毒状态
催眠鸟招来	指令	召唤催眠鸟加入战斗，每回合有一定几率对敌方全体附加睡眠状态
不定型生物招来	指令	召唤蠕虫加入战斗，每回合对敌单体发动斩属性攻击时有一定几率附加腐败状态
暴れ野牛招来	指令	召唤野牛加入战斗，每回合对敌方全体发动随机突属性攻击，并有一定几率附加麻痹状态
巨象招来	指令	召唤巨象加入战斗，每回合对敌方全体发动坏属性攻击，并有一定几率附加混乱状态
剑虎招来	指令	召唤剑虎加入战斗，每回合有一定几率让敌方全体即死
狮子王招来	指令	召唤狮子王加入战斗，每回合有一定几率让敌方全体眩晕和麻痹
ビーストロア	指令	3 回合内降低敌方全体的物理攻击力
ドラミング	指令	3 回合内降低敌方全体的物理防御力

狙击手

バリスタ

惟一配置在后列不会降低攻击力的职业，可使用弩系武器发动强力物理或属性攻击。虽然很早便能学会全体攻击，但由于 TP 成长有限，需要后天的技能弥补才能保证持续战斗力。

技能名称	类别	效果
ジャイアントキル	固有	对 HP 较高的敌人攻击力上升
弩マスタリー	被动	远程武器的普通攻击威力上升
正射必中	被动	提高技能的命中率
ナイトビジョン	被动	夜晚普通攻击的会心一击率大幅上升
エクステンド	被动	给予敌人最后一击时，回复自身 HP
ダブルアクション	被动	有一定几率增加单体攻击技能的攻击次数
ヘビーショット	指令	单体突属性攻击
前阵迫击炮术	指令	单体突属性攻击，自身位于前列时威力上升
スナイプ I	指令	回合最后对陷入异常状态的敌人进行突属性追击
スナイプ II	指令	回合最后对陷入封印状态的敌人进行突属性追击
ランダムショット	指令	敌方全体随机 2 ~ 3 次突属性攻击
ファイアバラージ	指令	敌方全体火和突属性攻击
フリーズバラージ	指令	敌方全体冰和突属性攻击
サンダーバラージ	指令	敌方全体雷和突属性攻击
高速徹甲弹	指令	无视敌人强化效果的强力突属性攻击
レインフォール	指令	下一回合给予敌方全体强力突属性攻击
照明弹	指令	3 回合内提升我方全体的命中率
发烟弹	指令	有一定几率使敌方全体陷入黑暗状态
アンブッシュ	指令	一定步数内，进入战斗的先制几率上升

农夫

ファーマー

收集素材不可或缺的辅助型职业，可强化野营效果或减少在回复道具上的开销。某些时候合理利用其独有的异常状态技能也能对敌人起到有效的牵制作用。

技能名称	类别	效果
大自然の恵み	固有	战斗后自身生存的状态下，提升全体获得的经验值
ブレイブハート	被动	处于前列且 HP 全满时，回合结束后回复 TP
五分の魂	被动	战斗中有一定几率在回合结束后自动复活一次
解体マスター	被动	提高敌人掉落素材的几率
野生の嗅觉	被动	从采集点获得珍稀素材的几率上升
キャンプマスター	被动	野营时可复活同伴或解除石化状态，我方全体的 HP、TP 回复量上升
子守呗	指令	有一定几率使敌方全体陷入睡眠状态，但无论成功与否自身都必然陷入睡眠
鸣かずば讨たれず	指令	3 回合内不容易成为敌人攻击的目标
不思议な种	指令	回合结束时，有一定几率让敌方全体陷入所有封印状态
弱り目に崇り目	指令	4 回合内敌方全体攻击力下降
怪我の功名	指令	可将自身的异常状态转移给指定敌人
应急苏生	指令	单体复活
收获マスター	指令	增加伐采、采掘、采取的次数上限
二毛作	指令	回复伐采、采掘、采取的次数
探知マスター	指令	一定步数内，可在地图上显示强敌的位置
归宅マスター	指令	使用后直接返回村庄
アメニモマケズ	指令	一定步数内特殊地形的伤害无效化
安全步行	指令	一定步数内不遇敌
みちくさ	指令	使用后使时间推进一小时

高效率培养 对于不想花时间练级的玩家来说，让没有参加战斗的同伴将通用技能“闻きかじりの经验”学满，这样就能获得和迷宫战斗中角色相当的经验值，而当需要派其上场时，使用“修养”洗点重新分配技能就可以了。练级的效率会远远高于带着低等级的同伴反复刷怪。

QQ群号:77269227

将军

ショーグン

可装备两把武器的近战职业，不但基础攻击威力高，部分技能还能让其他同伴参与连携，伤害输出非常可观。独有的强化技能虽然效果显著，但必须小心负面效果带来的影响。

技能名称	类别	效果
式の太刀	固有	提升双手武器的攻击力
刀マスタリー	被动	装备刀系武器时，普通攻击的威力上升
食いしばり	被动	受到致命一击时有一定几率剩余 1 的 HP
血染めの朱枪	被动	战斗中敌人或我方的数量越少，攻击力上升越大
士气回复	被动	当自身被复活时，我方全体的 HP 同时回复
介错	被动	当敌人或我方的 HP 在一定值以下，随机即死
柄落し	指令	单体坏属性攻击，有一定几率附加眩晕状态
明星	指令	全体随机斩属性攻击，白天时威力上升
祸时	指令	全体随机斩属性攻击，夜晚时威力上升
五轮の剑	指令	全体随机斩属性攻击，双手装备武器时攻击次数翻倍
精神统一	指令	3 回合内自身所有封印状态无效化
大武边者	指令	3 回合内攻防能力上升，但也更容易成为敌人攻击的目标
先阵の名誉	指令	指定角色的攻击力上升，防御力下降，该回合必然最先行动
殿军の誉れ	指令	指定角色的防御力上升，攻击力下降，该回合必然最后行动
野伏せの阵立	指令	指定一列的同伴受到攻击时必然反击
一骑当千	指令	大幅降低防御力，但可对我方所有的攻击进行追击
一齐射击	指令	让我方装备远程武器的同伴对指定敌人进行攻击
乱れ龙の阵	指令	让我方全体对指定敌人进行总攻
逃げるが胜ち	指令	该回合高几率脱离战斗

机械兵

アンドロ

技能方面兼顾了属性攻击和回复，再加上自身的防御力和对异常状态的免疫力极高，可有效提高我方全体的存活率。最大的缺点仍然是 TP 成长低。

技能名称	类别	效果
省エネ	固有	当自身陷入封印状态时回复 TP
データ解析	被动	普通攻击的会心一击率和威力上升
暗视	被动	夜晚命中和回避率上升
抗体培养	被动	大幅降低自身陷入异常状态的几率
オーバーヒート	被动	每回合减少 HP 并大幅提升攻击力
电磁バリア	被动	攻击自身的敌人必然遭到雷属性攻击反击，并有一定几率陷入麻痹状态
レッドボット	指令	召唤一个对炎属性攻击进行追击的飞行器
ブルーボット	指令	召唤一个对冰属性攻击进行追击的飞行器
イエロボット	指令	召唤一个对雷属性攻击进行追击的飞行器
补给	指令	回复飞行器的 HP
一齐攻击	指令	和召唤出的飞行器一起对指定敌人进行攻击
リフレクター	指令	使和飞行器属性相同的所有攻击无效化，且使用该属性进行反击
シュート	指令	对指定敌人使用和飞行器属性相同的攻击，之后飞行器消失
パーツ回收	指令	解除自身所有的封印状态
パージ	指令	让自身陷入所有封印状态
ロケットパンチ	指令	对敌单体进行坏属性二连击，之后自身陷入腕封状态
ロケット头突き	指令	敌方全体突属性攻击，之后自身陷入头封状态
ロケットジャンプ	指令	该回合中自身受到的所有攻击无效化，之后自身陷入脚封状态
HP 炮	指令	敌单体无属性强力攻击，HP 越少，威力越大

航海指南书

在海都进入“インバーの港”选择“航海に出る”可开启本作的航海模式，此时的操作方法和迷宫探索类似，十字键的←→负责转向，↑为向前航行，每行动一次会消费 1 点行动力，总的行动力会在上屏幕的左上角显示。初期航海的主要用途是捕鱼换取金钱，后期随着航海装备的增加，可以探索的区域也会逐渐扩大，而当到达某些特定地点时能触发各种事件和委托任务。

航海に出る

配置海船的装备后进入海域探索，可配置数量会随着发现特定地点的数量而增加。海域中的海藻地形必须装备“钢刃冲角”才能通过，暗礁地形则需要“铁板装甲”；驶入洋流区域会自动跟随它们的方向前进，此时不会消费行动力；探索时如果移动到旋涡或接触海盗船会强制返回港口，同时需支付和出发前消费金钱相等的修理费；红黑两种海盗船在后期取得“カルバリン炮”等装备后可以消费 1 点行动力按 Y 键开炮击沉，但需要注意大炮的射程只有 1 格。

大航海クエスト

可以单人或联机完成的支线任务，每个特殊地点各有 3 个。选择“ひとりで”为单人挑战，此时系统会配置数量不等的 NPC 和玩家一起战斗，出发前一定要确认好它们的职业再搭配其余的成员，完成后通常会获得珍稀装备或史书的奖励；选择“みんなで”为多人挑战，至少需要一名玩家和自己联机才能开始战斗，队伍的成员数量可根据参与玩家的数量进行自由调配。

交易する

选择“ギルドカード”为交换玩家名片，上限数量为 40 个，在系统菜单“BOOK”下的“ギルドカード”可以随时查看或删除其他玩家的名片；选择“アイテム”为交换道具，完成后系统会自动保存记录。

航海图鉴に登录

更新航海模式中获得的交易品和海船装备。“エピック图鉴”中可查看已经获得的史书资料，其中会记载海域中隐藏事件或道具的地点。

迷宫生存手册

在迷宫中探索时，当上屏幕右下角的指示仪逐渐变红，就说明很快会触发战斗，而在“野营区域”则不受该因素影响，绝对不会遭遇敌人；当自身附近出现强敌（F.O.E）时，指示仪的左侧会出现一个分为三个阶段的计量槽，它们的数量表示强敌距离玩家的步数，如果当前的实力不足，只要逃离其活动的区域，强敌就将不会再继续追赶玩家。最后要提醒玩家的是，平时除了沿路前进外，最好多转动视角看看周围的情况，而一旦上屏幕右上角出现“调べる”的提示，按下 A 键就有可能发现隐藏通道。它们中除了一些强制单向通行的外，大多数从另一侧通行一次即可双方向通行，大大缩短下次通过楼层需要的时间。

必备道具

商店中出售的“アリアドネの丝”使用后可以快速返回村庄，农夫的“归宅マスター”技能也有相同的效果；“テント”是在迷宫中野营必备的道具，使用后时间会推进 3 个小时，并且我方全体的 HP 和 TP 得到一定程度的回复；“变位磁石”的作用为返回最后使用的楼梯或树海磁轴。

特殊地形

在画面中显示为“水潭”的地形，移动到上方会等于走了 2 步，如果附近有强敌的话，一定要算好移动时机，不要让敌人有机可乘；“海流”地形移动到上方会强制跟随它们的方向移动，后期取得“海珠”后虽然可以让它们从地图上消失，但实际的强制移动效果还是存在，玩家可以按住一个方向快速通过这些区域；“岩浆”地形移动到上方会强制扣除我方全体的 HP，可以使用商店出售的“斥候用の长靴”或农夫的“アメニモマケズ”技能使特殊地形的伤害无效化，但需要注意效果持续的步数。

珍稀素材

和前两作不同，游戏中会使用黄色的图标来表示采集点或敌人掉落的珍稀素材，其中敌人掉落需要满足“特殊掉落条件”，尤其是 BOSS 级怪物掉落的此类物品卖给商店会出现售价上万的超强装备。另外如果感觉满足条件很困难，也可以在给予敌人最后一击前使用“解剖用水溶液”使其必然掉落所有素材，但该物品在主线流程中获得的数量非常有限。

隐藏迷宫 无论玩家是否达成了真结局，通关后读取记录都会得知 B20F 有转移装置的消息。前往 B20F 的 E-1 区域调查传送门会来到地图右下无法到达的区域，上楼后就是 4 层隐藏迷宫等待大家的挑战了。

QQ群号:77269227

真结局流程要点

序幕

一开始需要在“冒险者ギルド”创建最初的冒险队伍，之后进入每个设施选择“会话する”了解情况,最后在“ロ－ド元老院”触发主线任务，接受后进入迷宫正式开始探索。

Mission 1 树海への序曲

在B1F的D-4处会有士兵挡住去路，之后将目前所能到达的区域走一遍并在下屏幕绘制地图，最后再与士兵对话让其查看地图，返回元老院完成任务。

Mission 2 冒险者选拔试验！

到达B4F触发该任务。在第一次与BOSS的战斗中将其HP削减到一半以下会触发事件，此时房间中会多出只会横向移动的强敌，而要追上逃跑的BOSS必须多利用两侧的隐藏通道绕开房间中的泥潭。另外如果不选择追击BOSS而是返回村庄，那么下次再遭遇BOSS，它的HP会回满，因此只有等实力足够后一鼓作气解决掉它才能完成任务。

BOSS 魔鱼ナルメル

敌人的弱点为雷属性，战斗中一定要优先确保前卫同伴的HP，如果不小心中了黑暗状态，等待一定回合可自动恢复，没有必要浪费行动力使用道具。当其HP降低后会频繁使用潜入技能，接着画面中会出现6个可攻击的目标，玩家必须命中其中一个真身才能让其复原，否则下一回合会遭到强力全体攻击的反击，战局很有可能瞬间就被逆转。如果队伍中没有全

体攻击技能的同伴，那就只能逐个攻击碰运气了。

Mission 3 海岭の水林に潜む死の罠を追え！

在B6F的A-4会遇到神秘少女，接着通过海流区域来到A-5的小房间调查上方会被强敌包围，最后从地图左侧绕开并返回A-4追问神秘少女，返回元老院触发新的任务。返回B6F调查A-4区域神秘少女逃跑的地点会发现隐藏通道，沿路到达B8F在A-2区域发现隐藏的房间，进入其中触发强制战斗。敌人的弱点为火，注意使用全体回复技能保持体力，胜利后得到“海珠”并前往B7F的B-1区域与野营点下方的克修拉对话完成任务。

Mission 4 深都への扉

在B6F的B-3区域发现隐藏房间，对场景中的光柱使用“海珠”会发现迷宫中的海流消失了，之后通过B7F的D-1区域前往B8F，进入A-6区域进行BOSS战，胜利后完成任务。

BOSS 海王ケトス

敌人的弱点为火，通常的一列攻击只针对前卫，所以事先提高了防御力并不难抵挡。当其HP下降到一定程度后会频繁使用全体睡眠攻击，如果一旦我方有成员中招，下一回合就必然会被其全体攻击追击，而该攻击在我方没有中异常状态的情况下是无效的，因此这就要求玩家事先准备一些回复异常状态的道具“テリアカβ”，或使用公主的技能“预防の号令”来使异常状态无效化。建议队伍中最好有武僧使用全体回复技能保持体力，以争取更多的进攻机会。

真结局判定事件①

击败BOSS后下楼会来到第二个据点深都，与神秘少女对话她会表明自己的真实身分，之后选择“YES”答应她不把发现这里的事情说出去。返回海都前往“ロ－ド元老院”汇报任务的结果，选择“YES”将发现深都的事情告诉管理员，之后公主会出现并要求玩家保护使者，将“姬の亲书”带给深王表示她愿意和其和平共处的决心，最后将“海都からの进物”献给深王触发新的主线任务。

Mission 5 深界の客

沿路到达B10F的C-5区域，靠近封印的门会触发强制战斗，胜利后选择任意选项都能完成任务。

BOSS フカビト & フカレディ

战斗前一定要准备足够的回复道具，而且队伍中最好有重骑士并且学会了减轻冰属性伤害的技能“フリーズガード”。战斗中可以先使用睡眠等异常状态封住右侧敌人的连携攻击，集中攻击左侧频繁使用全体冰魔法的魔法师，或在攻击力足够的情况下，先消灭掉右侧HP较低的敌人。胜利后选择除第一项以外的选项可以避免连续战斗。

剧情分支说明

在B11F的F-3区域再次遇到克修拉，之后分别与海都“ロ－ド元老院”的管理员和深都“天极殿星御座”的深王对话会触发两个主线任务。此时玩家只能选择其一，完成后会解开对应的隐藏职业，而后续的主线剧情除了名称不同外，完成的方法实际是相同的，以下会使用白色表示海都路线，黄色表示深都路线。

Mission 6 巨兵ゲ－トキ－パ－を討て！ 巨兵ゲ－トキ－パ－を护れ！

前往B12F的D-4区域进行BOSS战，胜利后完成任务，海都路线会获得重要道具“大将军の采配”开启新职业“将军”，深都路线会获得“アンドロの设计图”开启新职业“机械兵”。

BOSS ゲ-トキ-パ-

初期所有属性攻击都能对敌人造成不小的伤害，当出现“双霸の构ぇ”的提示后，下一回合建议我方全员防御，否则魔法型职业很有可能被强力的全体攻击直接秒杀。敌人分体后，头部只有物理攻击才有效，身体则是魔法攻击，一定回合后其会再次合体，重复上述过程直到获胜即可。

Mission 7 不凋花アマラントスを探せ！ 祭祀殿の碑文を読み解け！

海都路线前往B15F的A-4区域调查上方的地点获得“アマラントス”；深都路线会先在B13F从奥兰匹娅处获得“イブン・ガジの粉”，最后再在B15F的相同地点使用完成任务。

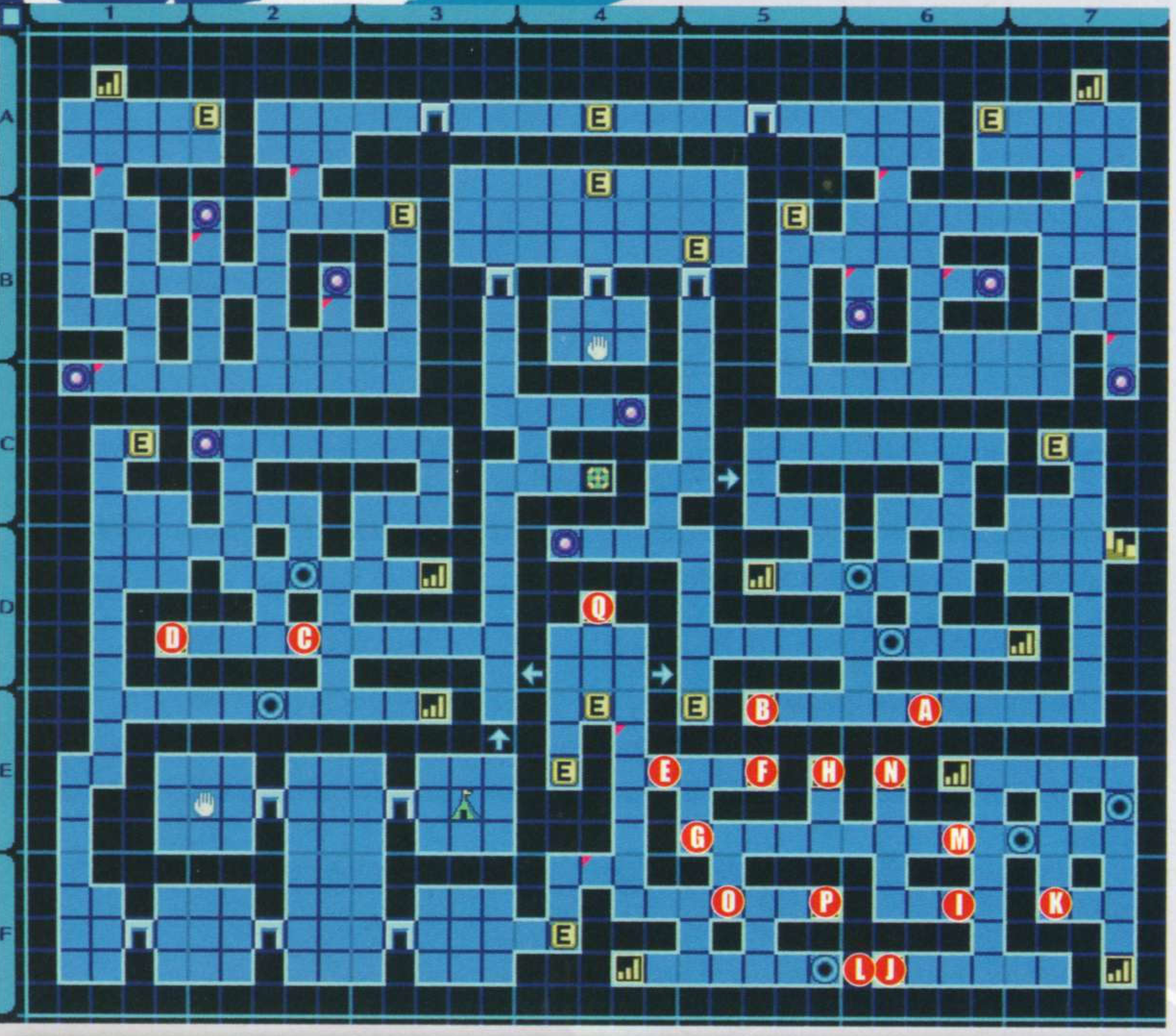
真结局判定事件②

到达B14F后，前往海都会从克修拉处获得“空の玉腕”，前往深都从奥兰匹娅处获得“星海の欠片”。如果玩家没有拿取这两个道具，而是直接完成了下一个任务，那么就无法再达成真结局。

二周目继承 保存通关存档后，选择New Game会从游戏最初重新开始，角色等级、道具、金钱、图鉴、地图和已完成任务等都会保留下来。错过了隐藏职业的玩家只有这样才能在后期的主线剧情中选择另一条路线开启新的隐藏职业。

QQ群号:77269227

B15F 通过方法



Mission 8 祭祀殿の转移装置を发现しろ！

祭祀殿の转移装置を发现しろ！

在 B16F 的 F−3 区域遭遇 BOSS 战，胜利后获得“月の键”。如果已经满足真结局判定条件，则不用接受最后的主线任务。

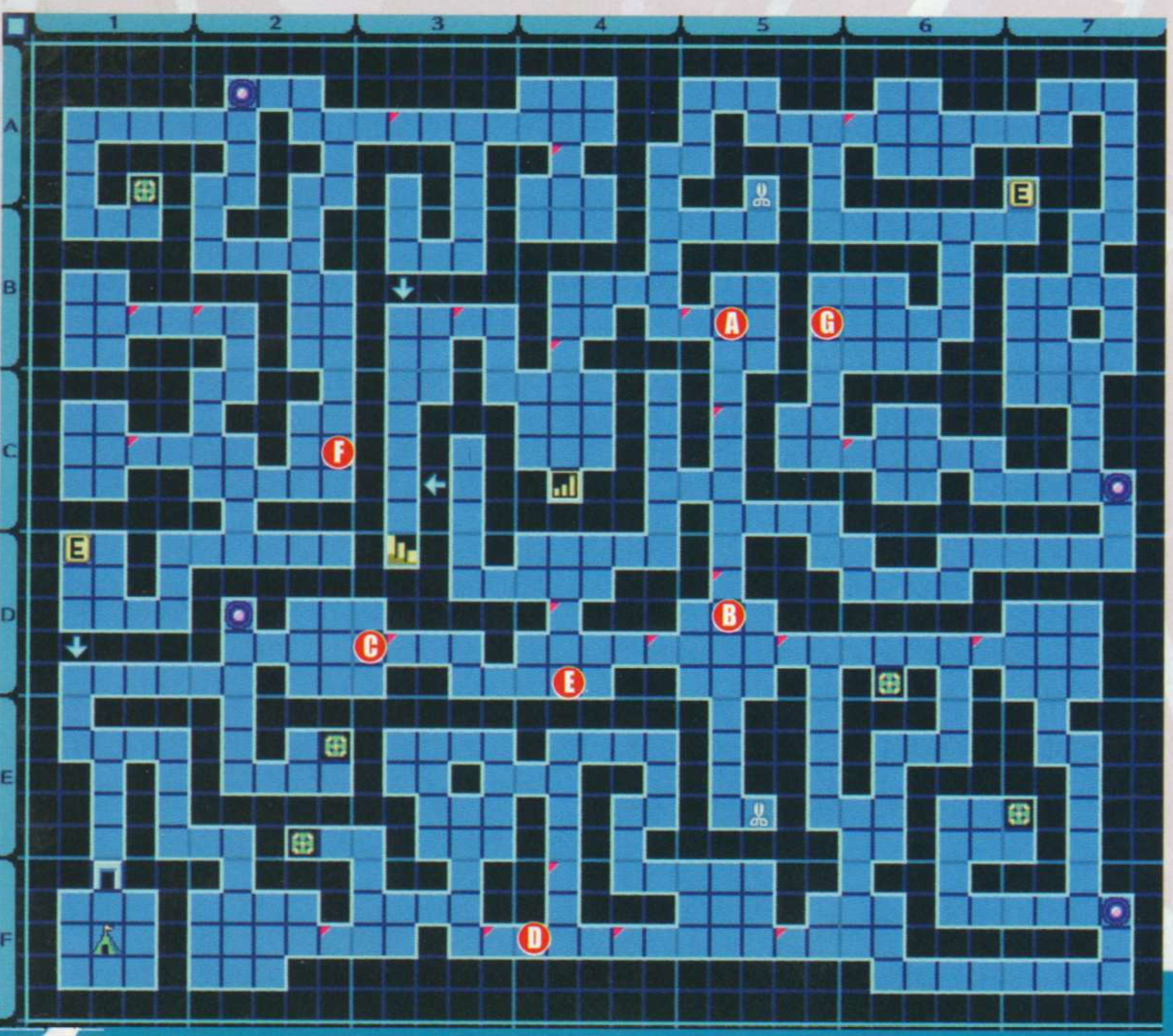
海都 · BOSS　キリン

敌人的攻击范围都为全体，所以必须有武僧负责回复以确保持续战斗力。其中火属性攻击可使用重骑士的“ファイアガード”技能来应对，而附加的“脚封”则完全没有必要去理会。将其 HP 削减到一定程度后，如果出现“身构えた”的提示下一回合一定不能进攻，否则其强力的反击不但会重创我方，还会使大多数的职业失去发动技能的机会。

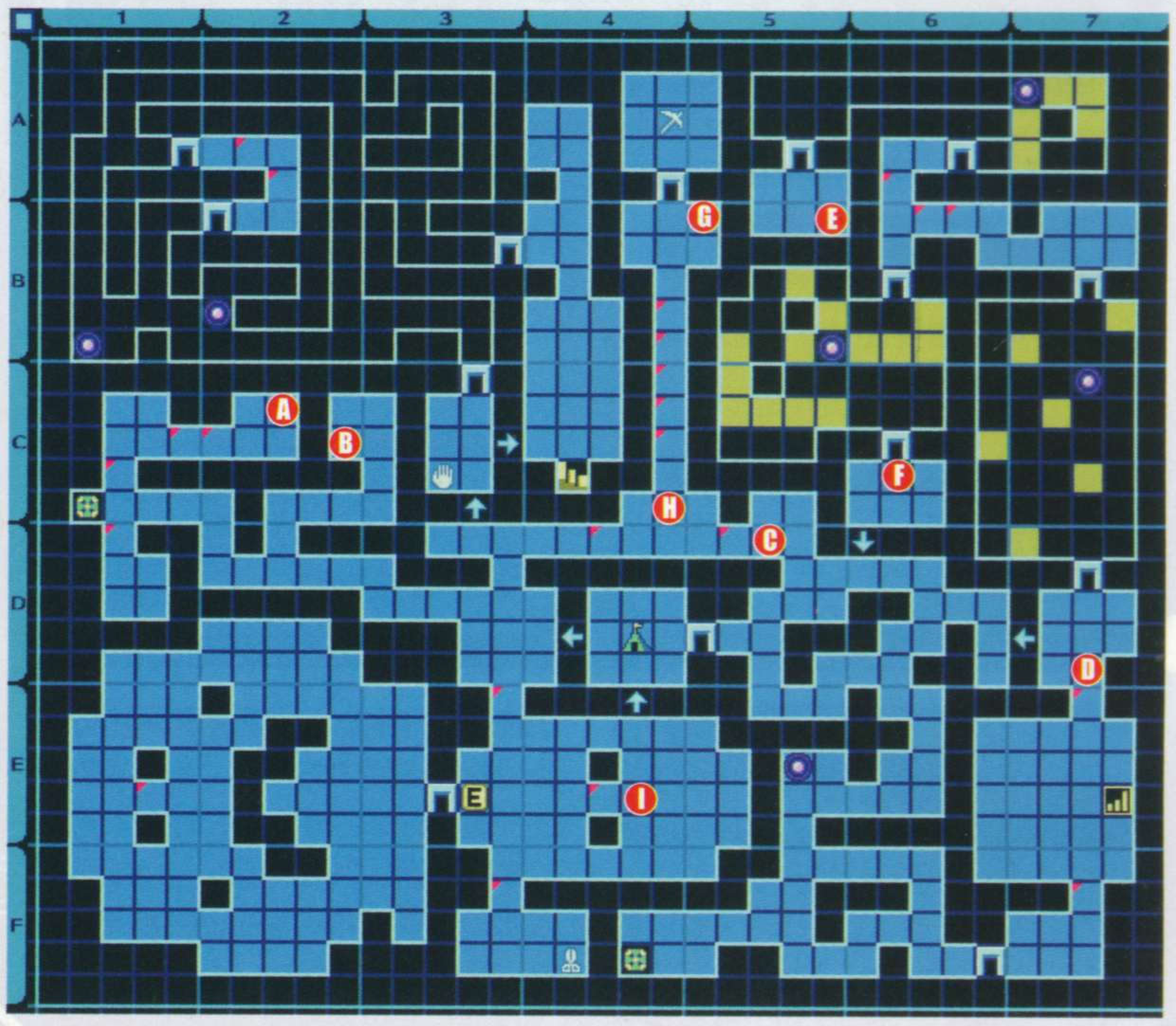
深都 · BOSS　シン

敌人以各种异常状态攻击为主，因此要保证攻击的效率，最好队伍中有公主使用技能“预防の号令”，如果看到敌人使用强化能力的技能，也可以用“リセットウェポン”来抵消。将其 HP 削减到一定程度后，她会频繁使用吸血技能，此时使用附带“头封”效果的技能会轻松很多。

B19F 通过方法



B20F 通过方法



真结局判定事件③

在没有接受主线任务的情况下，返回 B10F 的 D−4 区域与之前战斗过的真祖对话选择“YES”获得“白亚の供物”和“异界の印”。继续深入在 B20F 触发与最终 BOSS 的情节，返回 B16F 的 B−7 区域打开之前无法通行的门，最后在 A−3 区域发现真正的 BOSS，胜利后达成真结局。

真 · BOSS　父にして母なる座

敌人的攻击方式非常恐怖，三种属性的全体攻击会附加各种负面效果，所以优先保证公主和武僧的安全非常重要。此战中除了我方人员的基础等级和能力够高外，使用附带“头封”和“腕封”效果的技能可以有效牵制敌人的攻击，推荐农夫的技能“不思议な种”。

Mission 9 姫を狙う深都の王を见つけ出せ！

深王の命に从い白亚の姫を讨て！

在 B20F 的 E−3 区域遭遇 BOSS 战，胜利后达成普通结局。

海都 · BOSS　不死たる机械の王 & オランピア

战斗中攻击附加异常状态的奥兰匹娅必须作为优先消灭的对象，最后剩下的机械王以强力物理攻击为主，偶尔也会使用全体随机的雷属性魔法，因此只有队伍中配置高等级的重骑士和武僧才能提高战斗的胜算几率。

深都 · BOSS　クジュラ & 白亚の森の姫君

和另一路线的 BOSS 不同，克修拉和公主是分别出现的。克修拉以物理攻击为主，全体随机攻击的樱花之舞偶尔还会附带麻痹和混乱效果，可以事先预防或及时进行回复；随后出现的公主以冰属性攻击为主，只要及时打消其给我方附加的负面状态，使用重骑士的防御技能并不难应付。

QQ群号:77269227

赤钢铁2		Ubisoft	主视角射击
Wii	Red Steel 2		美版
	2010年3月23日	1人	59.99美元
	必须使用Wii Motion Plus才能进行游戏。		对应玩家年龄：13岁以上

文 雷电 美编 木仙

RED STEEL 2

Wii Motion Plus

Wii Motion Plus，俗称“屁股”，后简称 WMP。《赤钢铁 2》必须使用装备了 WMP 的双截棍手柄才能进行游戏。正式进入游戏时会要求玩家将 A 键向下平放在水平面上校准 WMP。一定要记得把腕带带好，以免挥刀挥得太爽，不小心脱手造成不必要的损失。

《赤钢铁 2》是为 Wii 量身打造的作品，将 Wii Motion Plus 精准的体感判定效果展示给玩家。使用双截棍手柄边射击边挥刀斩击的战斗过程非常爽快，是将体感和游戏内容结合得非常完美的作品。游戏流程并不复杂，通关时间不长，不同的难度适合各种水平的玩家体验本作的乐趣。拥有 Wii Motion Plus 的玩家绝对不容错过！

战斗系统 BATTLE SYSTEM

本作看上去是一款主视角射击游戏，实际上动作要素非常丰富，以第一人称配合体感操作给玩家最接近真实的刀枪“操作”体验。

游戏分为一段段战斗，周围有敌人发现主角后，就会自动进入战斗状态，战斗中无法爬梯子或开门离开，必须杀掉场景内的所有敌人，剩余敌人数量显示在屏幕上方血条下。战斗中无法恢复生命值，战斗结束后会自动回满生命值。战斗中死亡可以选择从上一个检查点开始游戏。

主角和敌人都有生命值和护甲值，护甲分为几段，敌人如果有护甲就是 3 段，主角的护甲需要在游戏流程中花钱购买。要想击倒有护甲的敌人，就需要发动强力的斩击才行。主角的每段护甲在每一轮战斗中可以承受敌人的一次攻击，战斗后回满。

操作

按键	作用	B	射击
左摇杆	移动	方向键	换枪
Z	锁定	–	上弹
C	任务菜单	+	暂停菜单
A	拔刀／防御／冲刺	1	切换迷你地图显示方式

刀枪切换 SWITCH

用遥控器手柄的指向作用调整视角，准星在屏幕中间的“死区”（DEAD ZONE）内移动视角不动，移出死区时视角开始向对应方向转动。准星移动到屏幕四周的“出区”（OUT ZONE）时视角转动速度达到最大。

游戏中可以自由在刀枪间切换，挥舞遥控器手柄就会自动拔刀斩击。挥舞手柄时准星一定会移出屏幕，不过不用担心这样做会让视角乱转，因为在高速大幅度挥动遥控器手柄时，准星外围的弧线会和中心的圆点分离，外围弧线组成的圆圈代表当前指向的点，中心圆点停留在屏幕中央，而控制整个视角移动的正是中心圆点，所以当你开始挥舞刀的时候，视角就会固定在正前方，摇杆的方向控制角色平移或前进、后退，只有当重新将遥控器手柄对准屏幕的时候，弧线和圆点才会重新组合，恢复对视角的正常控制权。理解这种控制规则后才能更好地适应游戏的视角。

QQ群号:77269227

锁定 LOCK ON

游戏有三种锁定方式		
全自动	AUTOMATIC	靠近敌人或攻击时就会自动锁定敌人，点按 Z 切换锁定角色，按住 Z 解除锁定
半自动	SEMI—AUTO	靠近敌人或攻击时就会自动锁定敌人，点按 Z 切换锁定角色，按住 Z 或将遥控器手柄指向屏幕都可以解除锁定
手动	MANUAL	不会自动锁定任何敌人，按住 Z 锁定最近的、视角正中的敌人，点按 Z （并再按住）切换目标，松开 Z 解除锁定

锁定敌人可以更好地让斩击或射击命中，不锁定敌人也可以命中，但是效果不如锁定好。锁定敌人时准星会有一个回中效果，稍微瞄准就可以命中敌人。锁定敌人后主角就会以被锁定目标为中心移动（左右变成侧移）。此时配合方向使用冲刺效果最佳，推左右就可以绕到敌人身后进行斩击。

半自动和全自动锁定相差不多，这两种自动锁定使得游戏非常简单，但是对付后期大片敌人时会因为不自主地锁定让视角乱转不能掌握战场情况。

手动锁定可以更方便地选择目标，但是对操作要求更高，斩击战斗中要尽量保持按住 Z 的状态，想要躲避敌人时松开 Z 移动更加快捷。推荐适应游戏的斩击操作前选择半自动或全自动的锁定方式，适应操作后最好改成手动锁定，这样才能获得最大的游戏乐趣。

斩击 SLASH

你的遥控器手柄就是你的刀，多亏了 WMP，遥控器手柄向各个方向挥舞的动作都会被正确识别，并表现在游戏中。根据挥舞的方式不同，斩击的攻击力也不同。除了挥舞刀的斩击外，向前方刺出遥控器手柄可以发动突刺攻击。

挥舞力度大小实际上并不是攻击力大小的惟一判断标准，更重要的是挥舞的幅度。

普通的小幅度挥动只能做出非常轻地斩击，无法对穿有装甲的敌人造成伤害，也无法破防。

大幅度的挥舞可以做出强力斩击，画面中，斩击效果也带有红色的光辉，音效也非常明显。挥舞幅度达到何种程度可以做出强力斩击还需各位自己体验。挥舞要点是要让整个小臂摆动，只是晃动手腕是不行的。

可以在 OPTION 中设定斩击所需的力道，RELAX 为最轻松就能使出强力斩击。

防御 DEFENSE

防御是很重要的。一味进攻在前期还行得通，到了后期，当敌人数量增多后就很容易被敌人乱刀砍死。

按住 A 键就会举起刀在身前防御，遥控器手柄的摆向直接反应出防御的方向。

防御可以挡住敌人的小力度的斩击（前方任何角度）和敌人发出的子弹，可以防御着缓缓接近敌人并伺机进攻。持续防御一定数量的子弹就会被敌人破防，所以在遇到带盾的重机枪敌人时，想要一直靠原地防御抵挡子弹是不行的，要配合冲刺躲避才行，在其射击间隙进攻。

敌人的刀上冒出红色光芒，就是要发动蓄力斩击了，要防御敌人的蓄力斩击需要合适的角度才可以。水平防御（横刀）可以防御敌人的蓄力竖斩，垂直防御可以防御敌人的蓄力横斩。（角度大致相近即可。）

敌人也会防御主角的攻击，如果敌人竖起刀防御用纵斩可以破防，如果是横着刀可以用横斩破防。

冲刺 DASH

冲刺是比防御更主动的方式。躲避敌人的攻击，还可以找到更好的角度攻击敌人。推摇杆并按 A 就可以进行四方向的冲刺（不推摇杆按 A 或摇杆推前并按 A 是正前方冲刺）。冲刺之后可以接各种斩击或射击，还能发动特殊的秘技（HIDDEN STRIKE，后文详解）。

对于很多正前方防守或攻击都很强的敌人，就要靠左右冲刺绕到其身后进行攻击才有效。

秘技 HIDDEN STRIKE

秘技随着流程逐渐开启，需要购买才能使用，购买后会自动进入训练模式。秘技命中敌人时会让敌人进入可以被终结技终结的状态，之后用对应的终结技就可以终结敌人。

名称	发动方法	效果	引发的终结状态
The Rush	A 冲刺，然后向前直刺	冲向敌人刺击	倒地终结
The Guillotine	A 冲刺，冲刺中再按 A 跳起，下斩	冲向敌人，从空中猛力下斩	水平终结
The Matador	向左右冲刺，水平斩	绕到敌人侧面横斩	突刺终结
The Shot	向任意方向冲刺，按 B 射击	冲刺后向敌人射击	水平终结
The Storm	点按 Z 后水平挥动遥控器手柄，360 度旋转斩击，时机要把握好	攻击周围近距离的所有敌人	突刺终结
The Ram	向前冲刺，垂直向下挥动遥控器手柄	冲向敌人，用刀柄撞击敌人，破防并让其眩晕	突击终结
The Crush	向后冲刺，垂直向下挥动遥控器手柄	发动时先向后冲刺，挥动手柄后会高速向前，斩击敌人，破甲效果极好	水平终结
The Reaper	向后冲刺，水平挥动遥控器手柄	发动时先向后冲刺，挥动手柄后会高速向前，强力水平斩击，攻击力极高	倒地终结

特殊能力 KUSAGARI POWER

随着流程进行会自动学会新的特殊能力，每种能力都能花钱升级攻击力、延长判定时间、增加攻击范围等。其中需要蓄力的特殊能力均是同时按住 A 和 B 进行蓄力，蓄力时间越长攻击力越高，效果越好，蓄力时会有亮光从刀柄向刀尖移动，移动到刀尖就达到最大蓄力效果了。

名称	势	发动方法	效果
The Eagle	鹰	蓄力后垂直向上挥动遥控器手柄	面前的低级敌人会被挑空，之后可以按 A 冲刺到空中追击或直接在地面射击，如果造成的伤害足够多，敌人落地后会进入倒地终结状态。
The Tiger	虎	按住 A，同时将左右两个手柄向前挥动	在一小段时间内闪黄光，此时敌人如果进攻你就会被弹反，顺势进行攻击效果极好。防守反击判定时间不算短，很容易掌握，对付 BOSS 和行动灵活的敌人使用这招非常好用！也可以将子弹反弹回去伤害敌人。
The Bear	熊	蓄力后垂直向下挥动遥控器手柄	砸击地面发出冲击波，范围攻击，将大范围的敌人震倒在地，进入到底终结状态。可以用来打碎周围的箱子、桶之类的物品，比较方便。
The Dragon	龙	蓄力中水平挥动遥控器手柄	根据挥动轨迹停止的位置，向相应的方向发出一股冲击波，将敌人击退，命中的话会进入突刺终结状态
The Cobra	蛇	按住 B 一小段时间之后可以用准星锁定敌人数次，松开 B 射击	不同的枪的弹夹容量决定了不同的锁定次数，可以连续射击数名敌人，但是比较费弹药。

©2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

QQ群号:77269227

终结技 FINISH MOVE

相比使用各种普通攻击伤害敌人全部生命值杀死敌人，使用终结技终结显然是更好的方法，除了可以一击毙命之外，终结敌人还可以得到更高的分数(钱)。

游戏随流程出现的教学会教给玩家一些基本的连击方式。当敌人的护甲全部被打爆，生命值也降低到一定程度，发动可以使敌人进入终结状态的行动，敌人头部就会出现特殊的终结技图标，之后在一定距离内就可以使用终结技杀死敌人。连击可以取得相当高的分数(钱)，可以用钱来升级角色的属性、学习新技能。

下表列出能使敌人进入可以被终结的状态所需的行动，以及分别对应三种终结的各种行动。不同动作的终结技表现完全不同，秘技作为终结技的话分数会更高，The Shot 发动的枪械终结技会根据当前装备的枪支发动不同的动作。将各种招数串联起来发动华丽的攻势吧！

突刺终结技 Stab Finish

使敌人进入突刺终结状态的行动：射击头部、The Storm、The Matador、The Ram、The Dragon、The Cobra

可以当做突刺终结技的行动：突刺、The Rush、The Shot

水平终结技 Horizontal Finish

使敌人进入水平终结状态的行动：射击腿部、The Guillotine、The Shot、The Crush

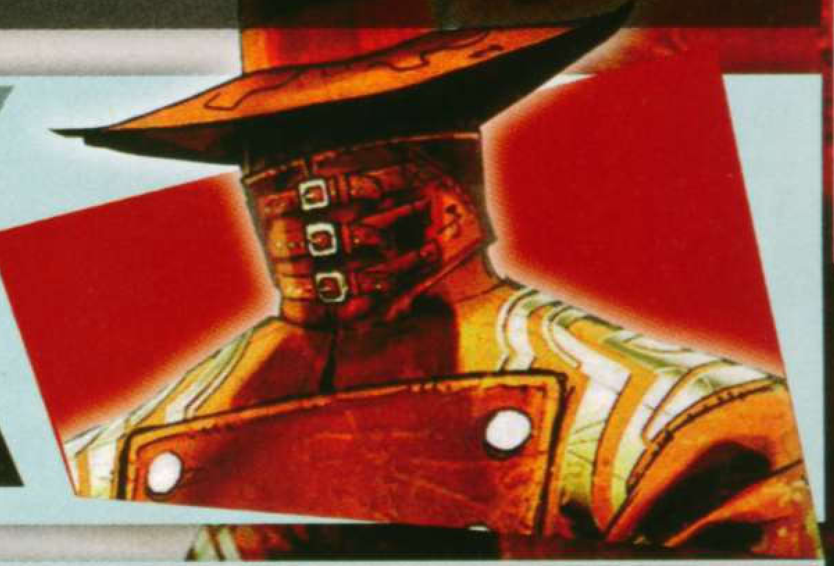
可以当做水平终结技的行动：水平斩击、The Matador、The Reaper

倒地终结技 Plunge Finish

使敌人进入倒地终结状态的行动：The Rush、The Reaper、The Eagle、The Bear、The Shot（命中空中的敌人时）

可以当做倒地终结技的行动：垂直斩击、The Guillotine、The Ram、The Crush

流程概要 WALKTHROUGH SUMMARIZATION



游戏的流程比较简单，按场景的主题可以分成几个章节，每个场景内都有一个相当于大本营的地方，在那里可以升级、训练、接任务(任务自动受取)。在任务看板上会列出当前章节内已经开启的任务，在中央直线排列的一长条是主线，其他的是支线任务。主线任务在地图上以绿色箭头标记各个出口，没有主线任务的入口以蓝色线条标记，蓝色线条上带有一个垂直短线的是你刚刚进入该区域的入口。只要跟着绿色箭头一路前进，到绿色准星所在地点开启机关或杀死指定敌人即可完成任务。支线任务都是寻找、破坏一些东西，它们分散在场景中，完成可以取得金钱。

部分主线流程涉及的场景，在进入前会有“无法返回”的提示，如果选择 YES 进入，就会进入下一个场景并无法回到之前的章节，之前未完成的支线任务就无法完成了！一定要注意！游戏没有二周目，通关后的存档停留在最终战的场景中，无法返回继续完成支线任务，可以选择挑战模式进行游戏。

小提示

■对付大锤兵要侧移到背后攻击。

■对付带盾的重机枪兵，初期可以不停侧移，在其攻击间隙绕到其身后冲上去猛砍，后期学会 The Bear 后，用该技能震地，他就会陷入眩晕状态。

■ BOSS 战不难，使用 The Tiger 防反可以轻松搞定他们。

■场景中的各种箱子、罐子、电话亭等都可以击碎；一些箱子需要用枪打碎红色的锁；密码保险箱需要将遥控器手柄在垂直平面内转动听到“哒”的一声时按下 A 键开启 3 次。

■惟一有可能卡关的地方就是流程中进入电梯间，射击固定重物的两个红色的扇形金属片后电梯迅速上升，之后在上层房间内要砍断两根隐藏在砖墙垒成的柱子中的绳索，才能放下吊桥。

■如果你玩的是美版，使用英文系统进入游戏就是完全的英文版。如果是日版系统进入游戏就是日文字幕、界面，但是会没有语音。日版系统可以使用软引导程序，将语言设置成英文进入游戏就可以以英文版进行游戏了。

升级和购买道具 UPGRADE AND SHOPING

游戏中的几个大本营分别提供不同的升级和可购买的道具，包括升级刀的伤害(共 6 级，初期开启 3 级)、购买秘技(共 8 种)、购买枪支(可额外购买 3 种，初期拥有一把)、升级特殊能力的效果、增加不同兵种终结状态的持续时间、增加主角生命值上限、购买新的护甲、购买复活道具(扑克牌)等。建议优先升级伤害，购买全秘技和全部枪支，增加上限和护甲，多余的钱升级常用的特殊能力和针对不同兵种的特性，扑克没什么太大用处。

隐藏道具

在游戏中选择 Option 中的 Extra，输入以下密码(Pre-Order Code)即可在游戏中开启相应的装备，替换主角使用的刀和枪的外形。

武器	密码
Barracuda	3582880
Nihonto Hana Sword (alternate code)	58855558
Sora Katana of the Katakara Clan	360152
Tataro Magnum 357	370402
The Lost Blade of the Kusagari Clan	360378

QQ群号:77269227

文 sopiking 编 脆薯条 美编 anubis

死或生 天堂		Koei Tecmo	体育
PSP	DEAD OR ALIVE PARADISE		日版
	2010 年 04 月 2 日	1 人	4800 日元
	对应玩家年龄：17 岁以上		

自从坂垣伴信离开 Team NINJA 之后，《死或生》就一直没有新作的消息。直到最近才在 PSP 平台上推出了新作《死或生 天堂》。可惜的是这并不是一款全新的作品，而是《死或生 极限沙滩排球 2》的 PSP 移植版。由于 PSP 的机能有限，所以画面上有所缩水，不过也加入了新增人物 Rio。玩家将与众多泳装美女们一起，在南方小岛上享受悠闲的热带假期。

基本解说

PSP 版的改动与特色

1. 游戏操作针对 PSP 做了少许修改，道具和泳装的图标由 3D 旋转变成了纯 2D 的图片，删除了部分道具（指甲油、防晒霜，于是晒痕系统也浮云了）、删除了赛艇游戏、赌场的大转盘游戏，这些可能是由于机能限制，实在可惜了。

2. 新增了 Girls Guide 选项，里面用图片告诉玩家 MM 们喜欢的的东西和关系好的人物，还可以按○键听语音。

3. 新增人物 Rio，不过一开始是不能选择她进行游戏的。

4. 能够播放 PSP 中的 MP3 当做 BGM 来欣赏。

游戏的进行

一开始会让玩家从 10 个 MM 中挑选一位来进行 14 天的 New Zack 岛度假之旅。第一次进行游戏会有 Lisa 做为导游带你了解游戏的各种要素和操作（这次还让 Lisa 小魔女变身了一会，算是 PSP 版的福利吧）。游戏中一天分为 4 个部分：早晨、白天、傍晚与晚上。其中早晨、白天和傍晚玩家可以在 New Zack 岛上各处游玩，比如进行沙滩排球游戏，撞屁股游戏，还可以进商店进行购物。当然什么都不做去休息也可以。如果身上有些好礼物的话，碰到心仪的 MM 还能送礼给她。同样还可以邀请她和你组队一起玩沙滩排球，当然你要事先讨好她才能成功邀请到她。晚上是回到旅馆，玩家能进入赌场试试运气，还能送礼给其他 MM、观看相册、收藏品等等。选择睡觉则会进入下一天的游戏。

拍摄模式

在岛上的时段，进入无人的区域就可以进入休息模式，如果这时身上带着相机且装备上了，那么按 R 键就进入拍摄模式了。这次的拍摄模式的操作经过了改良，个人觉得操作起来非常顺手。

操作一览	
R 键	快门
摇杆	旋转镜头
方向键	平移镜头
□ + ↑↓	向上放大镜头，向下缩小镜头
□ + ←→	向左和右倾斜镜头位置

拍摄模式中，可以在有限的时间内随意拍照，每拍一张消耗一张底片，底片可以在 Sports Shop 买到，一组 36 张底片，可以累积 99 组。拍摄模式结束后，将收录到 Gravure Paradise 模式中。

Gravure Paradise 模式

第一次通关后解锁 Gravure Paradise 模式，在里面可以编辑和观看之前游戏中收集到的 MM 的回想片段，还有游戏时间，收集率，通关次数等信息。

Gravure Film 是本作的新要素，观看回想的方式。在这里可以将你收集到的回想片段编辑好一起回放。MM 的泳装，可以自由选择，当然仅限于你收集到的，可惜的是这里是不能拍照的。每个 MM 都有 150 个左右的回想片段，想收集起来还是很困难的，同一个场景时间段不同的话也算不同的片段。如果你带着你的同伴且好感度够高的话，可以同时收集 2 个人的回想片段，而且两个人还能互相模仿，这又是不一样的回想片段哦，所以带着 MM 在岛上四处游玩吧，时不时换一个同伴也是不错的选择。已经收集到的回想片段，你在选择的时候会变成水蓝色字体，碰到这种就不要重复了。收集率达到一定程度即可解锁沙滩抢旗等小游戏了。

QQ群号:77269227

小游戏讲解

踩浮块游戏

泳池内进行的游戏，一个人也可以进行练习，如果有同伴或者 MM 在泳池，则可以和她进行比赛。踩浮块就是看反应力，玩家控制 MM 在泳池这里踩浮块顺利到达另一边，用时少的胜利，掉下来的话会也输。游戏操作很简单，长按跨一大步，轻按跨一小步，○×□△键皆可。玩家要根据浮块的位置快速反应按键才能避免掉入水中。浮块上有○×□△，如果使用对应的按键踩上浮块的话是有额外的加分的。踩浮块游戏需要多多练习反应力，注意力集中才能获得好成绩。

沙滩排球游戏

本作相对 PSP 的按键，在操作上做了调整。基本操作如下：

摇杆（方向键）	控制玩家移动
○键	传球（跳起来有扣球动作时候是吊球）
× 键	进攻，扣球
select	操作帮助
start	菜单
传球的操作	
长按○	普通接球
→+○	轻传
其他三个方向+○	助攻传球
发球操作	
←+× ×	下手发球，失败率最低的发球方式，但是没有什么攻击力。
× ×	上手飘球，成功率较高，不过对对方威胁也不大。
→+× ×	强力的跳发球，容易失败的发球方式，发得好能够破坏对方一传。
同伴指令	
L 键	接球（站后排）
R 键	拦网（站前排）
L+R	普通

这次的沙滩排球，游戏中帧数不是很足，特别是跳起来扣球的时候。由于删除了赛艇游戏这个比较稳定的收入来源，所以沙滩排球成为了游戏中最好的稳定收入来源。好在这次在 AI 上有所下调，只要多多练习，要赢球不是很难。再加上技术得分的增加，一次获得 15W 左右是没问题的（赢球比分越悬殊钱就越多，笔者有一次 7：0 拿了 245000+30000）。

沙滩排球小技巧

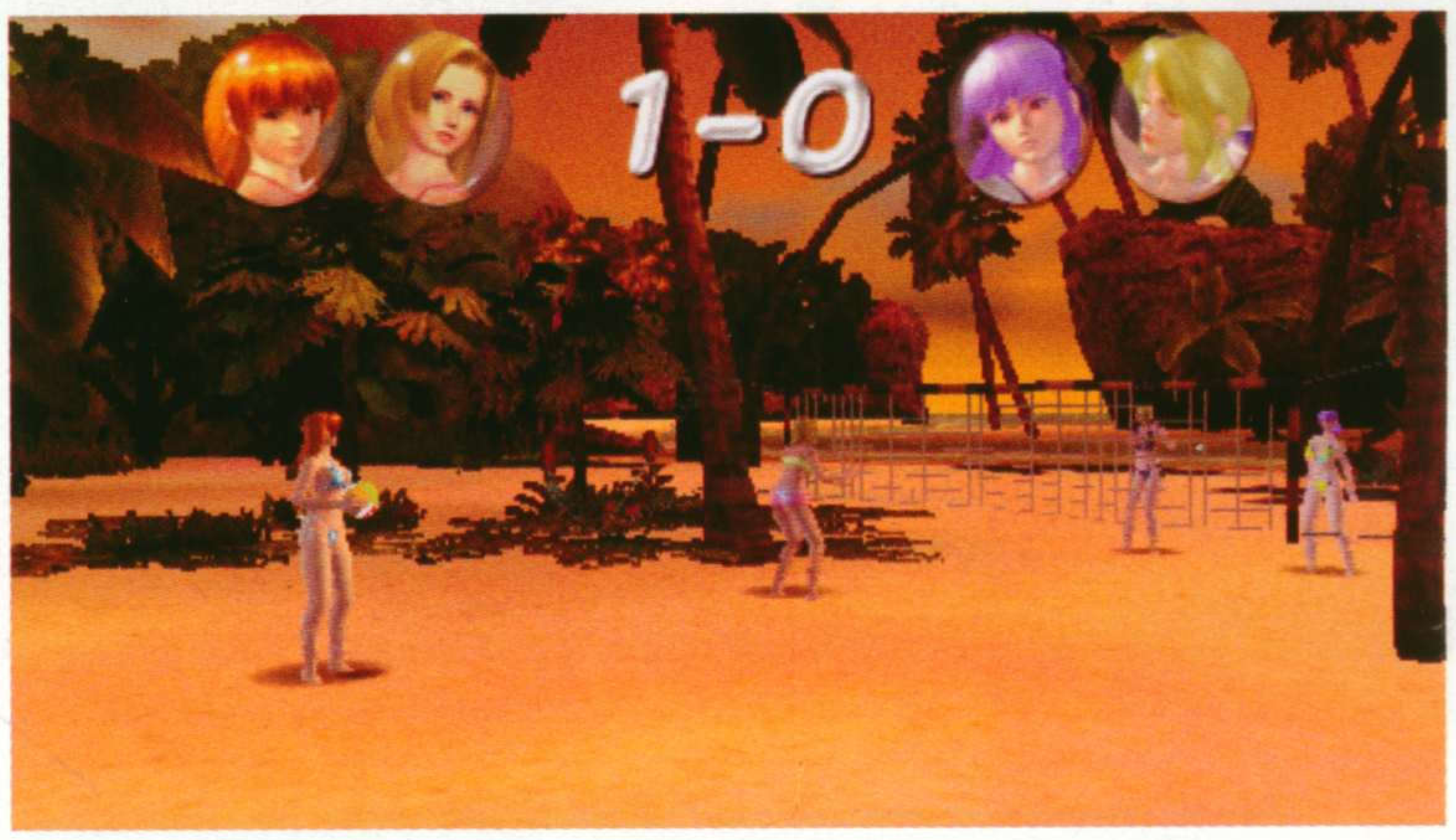
同伴好感度很重要，请保持她的好感度以便实现下面的战术。

AI 的反应肯定要比你好，特别是对拦网时机的判断上，所以我们需要尽量控制 AI 来到网前拦网，我们只需要在后面接她没有拦到的球。这样就比较容易将对方的进攻防守下来，不过碰到对方强力扣杀，球很容易打飞，这种情况就没办法了。队友发球的时候无法控制，如果她跳发球还好，其他两种要拉她上来拦网会比较困难。总之这时候的原则就是尽快拉她上来拦网，对自己有信心的玩家也可以自己拦网。

进攻中的技巧

进攻最容易得分的方式就是快攻了，对方基本上拦不到你的球。如果是对方发球，事前请将同伴调整到网前（R 键），然后你来接一传，只要一传接好了没有出现倒地的状况，之后基本上队友会把球回传给你到网口，这时玩家只要冲到网前重扣就行了，× 键可以提早按，得分率很高的。不过有时候队友她就是不肯到网前去，这时候可以给队友做球让她来打快攻，一传交给她来接，然后玩家按 R 键推她上网，之后你再→+○把球传到网前，如果队友位置好的话，她也会快攻重扣，不过得分几率还是没有自己来打高。如果

如果自己发球的话，先将同伴调整到网前，然后使用跳发球。如果获得技术加分的话（这个不难，多多练习掌握好节奏），对手的一传肯定不是太好，玩家再上来在同伴后面准备捡漏。这时 AI 的扣球会有很大几率被你的队友给拦下来，即使拦不下来也没有威胁了，此时再组织进攻即可。



扣球的小技巧

扣球的操作，○键是吊球，×键是扣杀，配合方向即可打出不同方向的球。在扣球的时候，需要时刻注意观察防守队员，如果对方没有蹲下准备起跳的话，不要犹豫，直接 × 键扣杀到对方防守的空挡上，得分率很高，不过要是慢了就扣到网袋上了，这样就会给对方反过来扣杀你的机会。如果对方蹲下准备起跳拦网的话，就不要盲目扣杀，被拦住的几率是很大的。这是选择○键吊球，将球吊到后排的对手够不到地方是比较好的选择，不过记住输入命令的时机不能太晚，不然就会变成扣球下网了。

如何讨好 MM

好感度

好感度系统基本沿用了《DOAX2》的，当你和 MM 见面时她的头像上会有音符飘动提示她对你的好感度，好感度越高音符就越多。本作中好感度最高时 MM 的头像处飘动的就是红心了。好感度低的话，MM 头上就是一团云了。

好感度提升主要靠送礼物给 MM，如果是同伴的话赢下沙滩排球也会提升好感。每个 MM 的喜欢的东西不一样，所以并不是所有的东西都可以提升好感度，送错礼物的话可是会降低好感度的。同样，输掉沙滩排球比赛也会降低好感。

实用技术　特快专递

QQ群号:77269227

好感度的影响

好感度造成的最大影响是你的同伴打沙滩排球的状态，其次是送泳装了。好感度不够高的话，你的同伴的AI会低很多，基本上就是一个桩子，这时候你就只能靠自己了。好感度高的话同伴的AI会提高很多，很多战术达成难度都不会太大。好感度提升同样对送礼有影响，特别是送泳装。好感度高的话，MM会当面把礼物拆开，这时如果送的是泳装，而这件泳装她不讨厌的话，她就会当面给换上哦，这个过程就是传说中的小魔女变身。

送泳装心得

想必大家送MM泳装的目的不仅仅是让MM换上自己心仪的泳装吧，追求小魔女变身才是最终目的。前面提到了，要想MM小魔女变身，当然需要高的好感度了。提升好感度的关键就是送不断地MM喜欢的东西并用她喜欢的颜色的包装纸包好。当好感度提升到飘红心的时候（最好是飘红心），我们就可以送MM泳装了。送的时候就祈祷小魔女变身的出现吧，因为不是所有的泳装都能一次成功的，有些泳装可能需要多次送出才能成功，不过失败了也不要紧，可以去商店花半价重新打包再送。或者没有看到就直接按HOME键退出游戏，因为游戏还没有记录存档。小魔女变身的这件泳装将作为红心泳装收藏在这个MM的泳装列表中，以后的游戏中她会随机换上一件红心泳装。

解放 Rio

游戏一开始Rio是不能选择的，玩家需要选择完成任务才能解放Rio。首先你要和Rio搞好关系，提升与她的好感度。当好感度达到一定的时候，晚上在旅馆，Rio会说她想要和你成为同伴一起游玩。这样第二天你就能邀请她、成为同伴了。和Rio成为同伴后，晚上在旅馆我们会收到Zack给你的挑战状，同时Rio也会说只要你在黑杰克里面赢了她，她就会能作为New Zack岛上的客人和你一起游玩了。最后去赌场以blackjack（10或者花牌+A）赢下Rio即可。

MM 喜好列表

KASUMI		蓝色风铃、霞的钱币、草莓、百科全书、传奇圣甲虫、草莓千层糕、长篇小说、小青鸟、报纸、晕红色飞盘、四叶幸运草、红色风车、望远镜、欧蕾冰咖啡、素描用具、白色洒水器、Kasumi-chan blue xbox 限定版主机、寿司
LEIFANG		杏仁豆腐、薯条、孔雀扇子、包心菜、金色小喇叭、七彩颜色飞盘、中国茶具组、露营灯、红色风铃、水晶、皮包包、银色小喇叭、哑铃、柠檬茶、软冰淇淋、长篇小说、无限的宇宙、桃子、Xbox
CHRISTIE		苹果、飞镖、披萨、黑色遥控车、四叶幸运草、红色风铃、蓝色遥控飞机、手提篮、素描用具、乳酪蛋糕、口琴、番茄、巧克力、番茄汁、布包包、粉红色风车
KOKORO		椰奶、日本鼓、红色洒水器、水晶、日式阳伞、乐谱集、飞镖、皮包包、茶道组、长篇小说：无限的宇宙、笔记型电脑、西瓜、炸鸡、粉红色风车、Xbox360、日式甜点、观叶植物、黄色风铃
HELENA		法式奶冻、蕾丝阳伞、红色洒水器、哑铃、香瓜、爱情小说、长篇小说：光之源、古董表、天蓝色遥控车、手提篮、歌剧眼镜、晕红色飞盘、竖琴、孔雀扇子、茶具组、冰茶、xbox 原形机、黄色风铃
TINA		香蕉、冰咖啡、浅蓝色飞盘、螃蟹、霞的钱币、茶道组、甜甜圈、Kasumi-Chan blue xbox 限定版主机、烤箱、电吉他、橘色洒水器、Xbox、薯条、披萨、Xbox 360、炸鸡、直笛、黄色遥控飞机、金色小喇叭、天蓝色遥控车
LISA		黑色遥控车、抒情诗集、凤梨、蓝色风铃、麦克风、观叶植物、樱桃派、报纸、紫色风车、百科全书、笔记型电脑、浅蓝色飞盘、长篇小说：光之源、古董表、望远镜、露营灯、橘色洒水器、热带水果冻饮
AYANE		蓝色遥控飞机、日式阳伞、xbox 原形机、螃蟹、蕾丝阳伞、紫色风车、冰淇淋苏打、传奇圣甲虫、七彩颜色飞盘、长篇小说：通往星星的桥、糖渍栗子、乐谱集、葡萄、歌剧眼镜、番茄
RIO		粉红色布包、粉红色风车、四叶幸运草、观叶植物、流行提篮、蓝色风铃、白色洒水壶、姜汁、姜饼干、紫色风车、百科全书、天文望远镜
HITOMI		包心菜、抒情诗集、橘子、中国茶具组、柳橙汁、茶具组、巧克力、红色风车、烤箱、布包包、爱情小说、小提琴、长篇小说：通往星星的桥、萨赫蛋糕、白色洒水器、流行提篮、软冰淇淋、黄色遥控飞机

QQ群号:77269227

文 J.H. 美编 NINA

好莱坞动作大片式的特技演出，火爆激烈的快节奏枪战，上天入地各有特色的诸多任务，加上东南亚岛国秀美绮丽的风光，凝结而成了这款特点十分突出的《正当防卫 2》。相比于 06 年推出的前作，跨入次时代的我们进入游戏立刻就能感受到大幅度提升的光影表现，更高自由度的任务设定，以及动作更加帅气拉风的主人公 Rico。然而对于没玩过前作的玩家来说，游戏上手的较长时间成为了体验本作魅力的一大障碍。如果你能静下心来花费一两小时摸清本作别具一格的游戏系统，相信你也会很快陶醉于游戏营造出的异国风情和极具观赏性的演出当中。

正当防卫2		Square Enix	动作冒险
多机种	Just Cause 2		美版
	2010年3月23日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

本文中所述内容以 X360 版、Normal 难度为主

操作简介

乘坐载具时的专用操作

左摇杆	控制方向或移动
右摇杆	控制视角，操纵直升机时为改变方向
A/×	打开或收起降落伞
B/○	进入特技准备状态
X/□	操纵陆地及海洋载具时手动刹车
Y/△	离开载具
LB/L1	使用副武器
LT/L2	操纵陆地载具时为刹车，直升机为下降，其他飞机为减速
RB/R1	使用主武器
RT/R2	操纵陆地载具时为油门，直升机为上升，其他飞机为加速

步行时的操作

左摇杆	控制 Rico 移动，按下为蹲下
右摇杆	控制视角，按下为瞄准模式，装备狙击枪时按下进入狙击模式
方向键↑	装备双手武器
方向键↓	使用信号灯，之后对准平地处按 Y 键可以呼叫空中黑市
方向键←	装备手雷或炸药
方向键→	短按为切换主、副单手武器，长按为双手同时持主、副单手武器
A/×	跳跃，及打开降落伞
B/○	近身攻击，及进行特技跳跃到载具上
X/□	上弹
Y/△	动作键，一般用于搭乘载具或特殊解谜
LB/L1	使用抓钩
LT/L2	扔出手雷或炸药，及使用副武器。扔手雷时长按可以增加握持时间，扔出的手雷会更快爆炸；扔出炸药后必须长按才能引爆，之前可以设置多个。
RB/R1	短按为闪避，长按并推左摇杆为冲刺奔跑
RT/R2	使用主武器
BACK/SELECT	打开 PDA，可以查看当前任务简报及各项说明
START	暂停游戏，呼出系统菜单

©2010 Square Enix Co.,Ltd. All rights reserved.
Published by Square Enix, Inc. Developed by Avalanche Studios.

QQ群号:77269227

动作明星 Rico Rodriguez

发射迅速命中精准的抓钩，收放自如的降落伞，以及对武器惊人的了解及载具高超的驾驶技术。

抓钩

Grapple

抓钩的灵活组合运用称得上是游戏中最富特色的移动系统。Rico的一副抓钩虽然有距离限制，但在游戏当中可谓是无所不抓。无论是山峦、大树、房檐、汽车，甚至是行人，只要屏幕当中的准星出现方框提示时，按下LB键就能以极快的速度把抓钩弹射出去，并且Rico也会随着抓钩快速移动。移动的途中再次按下LB键就能立刻停下，而按下A键则可立即打开降落伞。但由于游戏中抓钩的细节设定不够人性化，Rico在进行抓钩移动的时候很可能会被房檐挡住，或是莫名其妙地忽然落地。这就要求玩家在进行抓钩目标的选择上需要多加注意。用抓钩移动到物体上形成悬挂状态，再按A键就能向上跳跃，可以翻越障碍或爬上房顶。长按LB键可以将抓钩的缆绳固定在两个物体上，该功能一般用于载具与重物之间。之后移动载具，重物也会随之移动，并且若撞到敌人还具有一定的杀伤力，在某些条件下运用会有奇效。但要注意，载具的重量必须要大于重物（可以估算），否则不能移动。

抓钩的另一项重要运用就是对准载具弹射后，Rico移动到载具上可以直接进入特技准备状态，之后按Y键可以对载具进行抢夺。抢夺时视情况可能会需要消灭载具上的敌人以及完成简单的QTE才能继续。另外，处于特技准备状态时将左摇杆扳向下可以躲在载具下方，之后再扳向左或者右可以进行掩体射击，混战中能起到一定的效果，演出氛围比较出色。

■准星上有方框提示的时候都可以使用抓钩。

对于躲在高台上或者瞭望塔中的敌人，当准星方框变红时发射抓钩，可以直接将其拽下。高空坠落对于敌人来说是即死的，能够省下不少精力，还能提供弹药，一举两得。有时甚至是看起来较矮的建筑，都会有此效果，各位玩家不妨一试。但有些高级敌人不怕坠落，需要玩家自行补枪。另外，对于站在地上的敌人，弹射抓钩除了能让其大喊大叫之外，还能造成短暂的硬直时间。配合手雷或者炸药有时会事半功倍。也可以将他们与炸药桶、氢气罐等可爆炸物连接起来，场面会变得非常“欢乐”。

▲降落伞和抓钩配合移动能够翻山越岭。

降落伞

Parachute

降落伞的一大用处就是配合抓钩进行移动。在Rico进行抓钩移动时，按A键打开降落伞。此时将左摇杆扳向后，Rico会有一个短暂的爬升，并且含有向前一段距离的快速移动。这可以说是游戏当中应用范围最广，使用频率最高的移动方式，即使在平地上运用也可立即飞至空中，并且在一定程度上无视地形因素。之后再次瞄准地上的各类建筑发射抓钩，并重复以上的步骤，是在游戏初期没有飞行类载具和黑市运送时，或者需要翻山越岭时比较有效的移动手段。

降落伞在打开途中可以随时按A键收起。另外，在Rico进行空中速降的时候，落地之前必须打开降落伞，否则会摔死。但如果在即将落地时直接发射抓钩抓住地面或建筑物，也可平安落地，速度比降落伞还快。一定要注意等到准星上出现方框提示时再发射，Rico若是没能抓住地面的话，是几乎没有时间进行第二次发射的。

载具与特技

Vehicle & Stunt

《正当防卫2》的另一个非常优秀的特点，在于游戏中提供了数量极多的海陆空载具可供使用。不同的载具性能差别很大，玩家可以在游戏当中慢慢尝试，找到自己中意的对象。Rico乘坐载具的时候可以按B键进入特技准备状态(Stunt)，此时推动左摇杆还可以稍微控制载具的移动或方向，但载具还是会渐渐不受控制，并且速度越来越慢。

对于陆地和海洋载具来说，可以再按B键或发射抓钩，跳跃至相邻的其他载具上；而对于空中载具，则变为悬挂状态，可以射击周围的空中目标，不过危险系数很大。

陆地载具快速撞上障碍物，以及空中载具自由落体都会引发爆炸，具有相当的杀伤力。在游戏中玩家可以操作Rico以最高加速状态驾驶陆地载具冲向敌人，并在撞毁之前按Y键离开。飞驰而去的载具就像一个巨大的炸弹，撞上敌人身边的墙壁或者直接撞上敌人都能给对方造成不小的损失。

▲特技准备状态下Rico可以做出许多帅气的动作。

令人无比郁闷的支线任务 本作支线任务的一大特点就是执行任务的地点距离接受任务的地点太远，所以悲剧就出现了：首先花费5分钟赶到接受地点，再花费5分钟赶到执行地点，任务开始后3分钟Rico阵亡回到接受地点。以上情况循环多次之后，一天的时间就过去了……

QQ群号:77269227

空中黑市与能力提升

Black Market & Resource Items

本作中的空中黑市非常厚道，于游戏故事模式第二章时正式开放。除了各种武器弹药之外，在黑市中还能购买10种海陆空载具，并且可以免费把Rico运送至之前已经到达过的地方（PDA地图上显示出标记的地方）。另外，武器和载具都可花费一定的武器部件（Weapon Part）和载具部件（Vehicle Part）进行升级，升级之后各项属性都有所上升。武器和载具的顶级能力在黑市中都会清楚地显示出来，玩家可以斟酌之后再做决定。购买载具的时候需要特别注意空投的地点，例如汽艇需空投至水中，而飞机前方需要有一片平地便于起飞等等。这些载具的价格都不便宜，若是空投下来发现没法驾驶就得不偿失了。

▲空中黑市的三大功能：购买并升级武器和载具以及地点运送。

■注意左上方的信号指示和屏幕当中的提示，收集部件不难发现。

游戏中存在三种与能力提升相关的部件，除了之前提到的两种之外，还有一种是用来提升Rico体力最大值的装甲部件（Armor Part），收集满5个装甲部件可以提升少许体力。打开PDA可以查看目前武器和载具部件的剩余数量以及每5个装甲部件的收集情况，在每次收集到部件之后，小地图右侧会出现总数的提示。游戏中装甲部件共有400个，加上三种纯收集用的特殊部件，部件的总数高达2700个，想要收集全可是要费一番功夫。好在游戏当中给了我们明显的提示：首先，装有这些部件的箱子会不断闪烁，即使离得很远也能清楚地看见。其次，小地图的左上方有一个信号指示灯，信号越强说明Rico离部件的距离越近。等到信号最强开始闪烁的时候，屏幕上就会出现白色的箭头指向部件的所在位置，转身就能发现。

Panau群岛探查流程

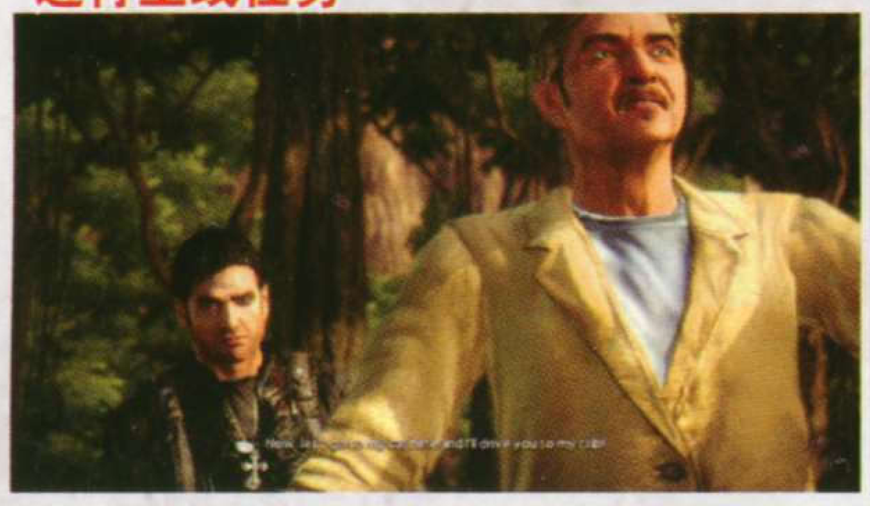
三大势力与中央黑幕

游戏流程的进行方法

Story of Panau

在本作中想要进行主线任务（Agency Mission，地图中以银色五角星表示），必须将混沌值（Chaos）累积到一定程度。在PDA的右下方显示着目前的混沌总值，每次完成任务之后屏幕下方都会显示出混沌值的累积情况。提升混沌值的方法在下文详述。混沌值的设定的确使剧情更加完整合理，但累积混沌值要求玩家必须要完成各种支线，有时候甚至完成支线的时间远远超过主线很多倍，过程也更加麻烦。这个设定无形当中也在增加玩家不必要的时间付出，而不能随时进行主线任务是本作当中不太人性化的一大缺点。这里将游戏流程的进行方法说明如下：

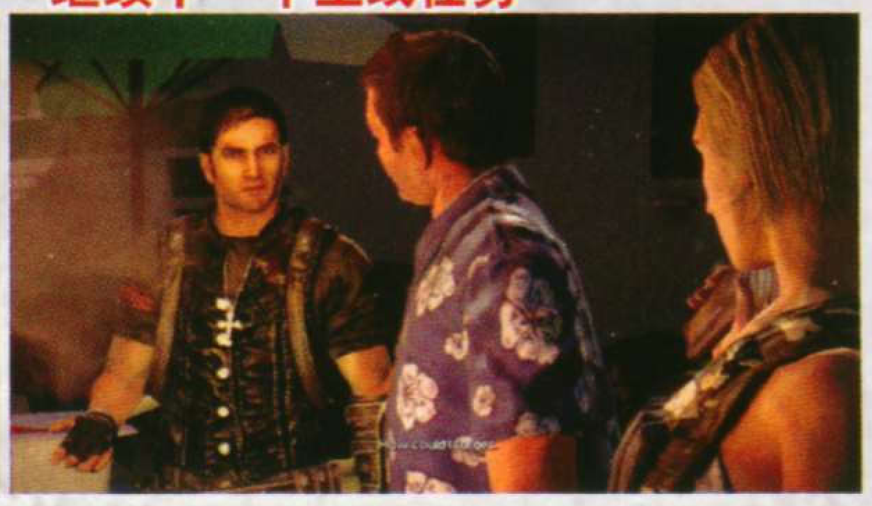
进行主线任务



完成各类支线提升混沌值

混沌值达到要求出现新的支线任务、要塞攻略战、黑市商品及主线任务

继续下一个主线任务



警戒值与安全等级

Heat & Security Level

本作当中的警戒值类似于《GTA》中的通缉值，用来描述目前军方对于Rico的追捕程度。警戒值越高，安全等级就越高，闻讯而来的兵力就越强，也更有可能出现武装直升机、装甲部队等等强有力的打击力量。军方的惟一目标就是击毙Rico，并且兵力源源不断，非常棘手。逃脱军方追杀的惟一办法就是离开士兵的视野范围。躲在深山树后等等人烟罕至的地方，一段时间之后警戒值就会下降。另外若是在追捕的过程中接受不在此地的支线任务，也能够立即逃脱追杀。

小地图的右侧会有警戒值的程度显示，即安全等级。其最高等级会随着剧情发展逐渐增加，最高为5级。在一般情况下警戒槽是隐藏的，此时可以安心行动。但Rico要是做出一些进攻性的举动，例如在人群中开枪，扔手雷，开车撞到行人，故意冲撞士兵等等，警戒槽就会立刻显示并变为红色，周围的士兵也会立刻向Rico开枪。

此时若是还击，警戒值还会继续上涨，军方兵力也会变强。在安全的地方躲避一段时间之后，警戒槽会变为黄色并缓慢下降。这时要是被士兵看见，仍然会立刻变为红色。另外，进入军事基地之后，警戒槽都会显示出来，只要被士兵发现就会进入被追杀的状态。安全等级高于3级的话，军方的火力就已经十分凶猛，建议各位玩家此时最好躲避起来，静等安全等级下降之后再继续行动。

▶安全等级越高，Rico的处境就越危险。

真实程度无与伦比？

游戏一段时间之后我们就会发现本作当中的细节非常出色。正午的日光和凌晨的星空，树叶间阳光的斑点，聊着家常的人们，高速公路上出现追尾都让人觉得十分真实。但当笔者为了躲避追捕逃到高山顶端，呼叫黑市空投飞机之后，飞机居然顺着山坡滑下去直接坠毁了……笔者不得不感叹太真实了！

QQ群号:77269227

秩序自混沌而生

提升混沌值
获得新情报

支线任务分类说明

Missions

本作的支线任务分为三种，分别为要塞攻略战（Stronghold takeover，地图中以红黄蓝三色五角星显示）、帮派任务（Faction mission，地图中以红黄蓝三色三角型显示）以及竞速挑战（Race challenge，地图中以圆形黑白方格旗表示）。前两种支线完成之后可以提升混沌值并获得金钱，但竞速挑战完成后只能获得金钱。能够接受任务的地方在PDA地图上会全部显示，玩家只要操作Rico来到接受点，按照屏幕提示按Y键即可。

在Panau岛上存在三个帮派，分别为以蓝色表示的Roaches、以红色表示的Reapers以及以黄色表示的Ular Boys。要塞攻略战说白了就是帮助这三个帮派扩张领地，在游戏中共有9场。攻略战中，进攻的帮派会给Rico派遣5人左右的小队一起行动。要塞攻略战属于比较传统的枪战类型，模式较为简单，没有特别困难的因素。进攻要塞的时候，Rico的队友们总会冲在前方，并且能够解决大部分的敌方兵力，玩家要做的就是跟上队伍放放冷枪，并拿下狙击手、火箭筒兵、重机枪台、直升机这类会阻碍小队突击的敌人。狙击手一般站在高处，瞄准之后使用冲锋枪、狙击枪或者抓钩都可轻易解决。重机枪台火力十分凶悍，躲在掩体之后等待其停火时前进，用枪械干掉后面的机枪兵即可。直升机对于Rico来说更是小菜一碟，使用抓钩抓住之后，干掉直升机上除飞行员以外的敌人，再接上一个简单的QTE就抢到手了。要塞攻占之后就成为了该帮派的根据地，Rico可以在这里得到医疗包、武器、弹药甚至武装直升机。

▲对付直升机，最好的方式就是是用抓钩进行QTE。

帮派任务的内容是本作的一个亮点，任务类型层出不穷，要求也是五花八门，有的任务演出效果非常惊人。其中包括摧毁、营救、运输、抢夺、解除炸药等等，玩家若是不明白任务的具体要求，请跟随屏幕上的红色箭头，到达目标地点，你就会立刻明白你应该干什么。

▲"Fly me to the moon"是游戏前期极具观赏性的一个帮派任务。

竞速类的任务分为载具竞速和无载具竞速两种。玩家只需操作Rico在倒计时之内通过全部标志环即可。注意，有的标志环必须驾驶载具才能通过，有的则必须在没有载具的情况下通过。通过每个标志环之后可以获得10秒的奖励时间。陆地载具的竞速挑战最为简单，而对自己的驾驶技术没有信心的玩家大可慢慢开，只要在时限之内到达终点都算成功，并且无论剩余时间多少奖励都是一样的。竞速挑战的主要作用就是让玩家在空闲的时候有机会赚钱，但实际上赚得似乎并不多，还不如多做几个帮派任务划算——既能赚钱，又能提升混沌值，也更加紧张刺激。

完成任务时玩家需要注意，有的任务只有一个目标，称之为单目标任务，而有的任务会在玩家达成目标之后增加新的目标，称之为多目标任务。在单目标任务当中阵亡时选择继续，则从任务的起点开始，任务中收集的部件需要重新回收，武器状态回到最初；而在多目标任务当中阵亡时选择继续，则从前一个完成的目标处开始，未完成的目标中途收集的部件需要重新回收，武器状态回到前一个目标完成时。在没有接受任何任务的情况下死亡，选择继续后会回到上一个到达过的帮派要塞或城镇，收集到的部件不用再次回收，武器弹药不会恢复。因此也可完成任务之后再返回进行部件收集。

▲竞速挑战中的标志环非常明显，顺带还有方向指引。

提升混沌值的其他方法

Causing Chaos

游戏当中除支线任务外，另一个提升混沌值的方法就是将各个地点的完成度达到100%。在Rico到达军事基地、乡村、城镇以及要塞的时候，地点完成度就会突出显示在小地图的下方，到达100%之后可以提升少许混沌值。地点完成度的达成关系到两个方面，其一是该地点当中各类部件的收集，其二的破坏掉所有能够破坏的建筑物。当屏幕中央的准星瞄准某个建筑物，出现红色的标记和白色的耐久度时，说明该建筑物可以被破坏。一般的建筑物使用各类枪械就可以破坏，而巨大坚固且枪械无效的建筑则需要手雷炸药火箭筒等大威力武器才能破坏。狂轰滥炸的时候需要注意，破坏建筑物会被视为进攻性行为，守备的士兵会立刻赶来。是快速破坏全部建筑物之后赶紧逃走，还是一边跟士兵纠缠一边慢慢轰炸，选择权完全在玩家的手中。另外，处于警戒状态下不能呼叫空中黑市进行地点运送，这一点一定要注意。

除此之外，直接破坏荒野当中的各类建筑也能提升混沌值，只是提升的数值非常小。平时遇到了可以顺手摧毁，但除非目标是游戏完成度100%，否则不必刻意追求。

优秀的配乐 火爆的枪战和出色的音效可能掩盖住了游戏的配乐。实际上无论是潜入还是突击，本作当中的配乐也令紧张刺激的程度更增添了一分。值得一提的是，游戏的标题音乐和制作人员名单背景音乐相当有动作大片的风格，玩家不妨留意一下。制作人员名单在标题画面即可选择观看。

QQ群号:77269227

混沌之中找捷径

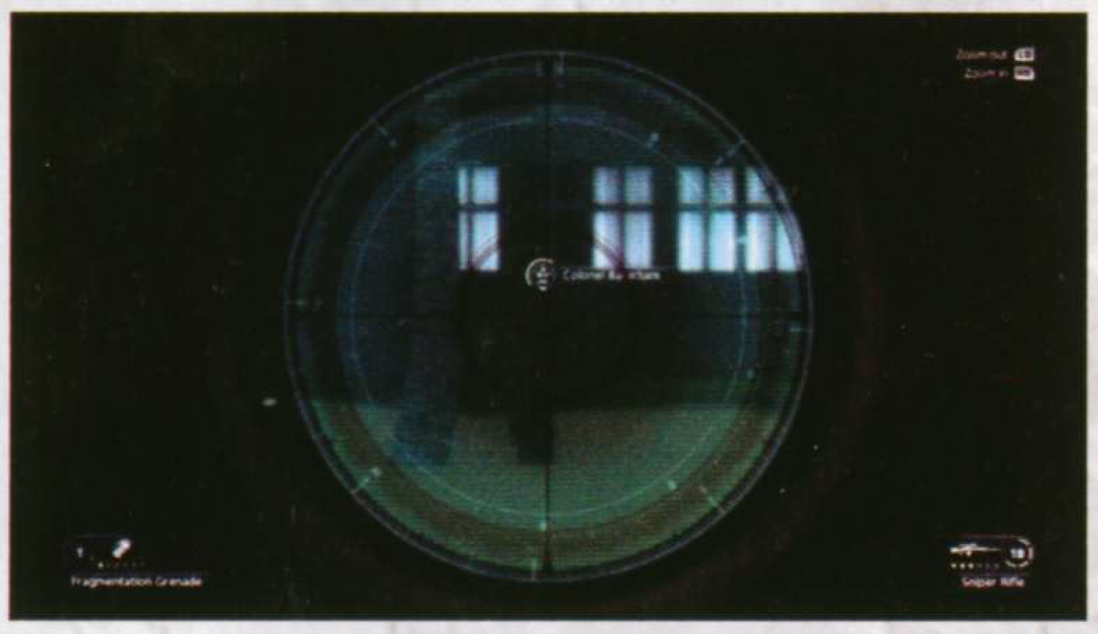
其它注意要点

1. 在获得一定数量的武器部件之后，推荐各位玩家单手武器中首先升级手枪（Pistol），之后全力升级冲锋枪（Submachine Gun）。双手武器中升级狙击步枪（Sniper Rifle）和机枪（Machine Gun）。以上四种武器可以一直用到游戏结束，无论是威力、准确性还是射速都有所保证。

2. 在重机枪台前按 Y 键再按 A 键可以将机枪拆下，于是可以移动的重火力兵器就诞生了。虽然 Rico 拎着这个大家伙只能走路，也不能跳跃，但在安全的角落一阵扫射，面前就只剩一片废墟跟敌人死后留下的弹药了。

3. 炸药的威力十分巨大，不仅能够一次设置多个，还可以当做地雷来使用。比如 Rico 站在高处，在敌人的必经之路上设置两三个炸药，之后等待敌人经过这里，立刻按住 LT 键，只听“轰”的一声……本方法对重型装甲车有奇效。

4. 对于有名字的上校(一般名字为“Colonel XXX”，并有白色的生命值)，普通枪械对其无效。最好的方法就是用狙击枪一枪爆头。成功之后还能听见 Rico 粗野而邪恶的笑声。而对于任何有名字的 BOSS，尽量瞄准其头部开枪伤害会非常高。



▲对于这类有名字的敌人，使用狙击枪效果非常好。

5. 遭遇敌人的时候，首先需要解决的兵种就是狙击手和火箭筒兵。前者十分好找，根据屏幕上红色瞄准线的方向就能找到，并且多在高处。后者则需要听声音判断。火箭弹的声音在混战中十分明显，找到目标后请立刻毙之，否则后患无穷。也可以根据空中火箭弹的“尾气”判断火箭筒兵的所在地。

6. 打开 PDA，在地图的任意一点按 X 键可以设定目的地，设定之后坐上陆地载具，公路中央就会出现非常明显的方向指示，跟着指

▲居高临下的火箭筒兵十分危险。

示走就一定能够到达，非常贴心。

▲设定目的地之后的路标非常贴心。

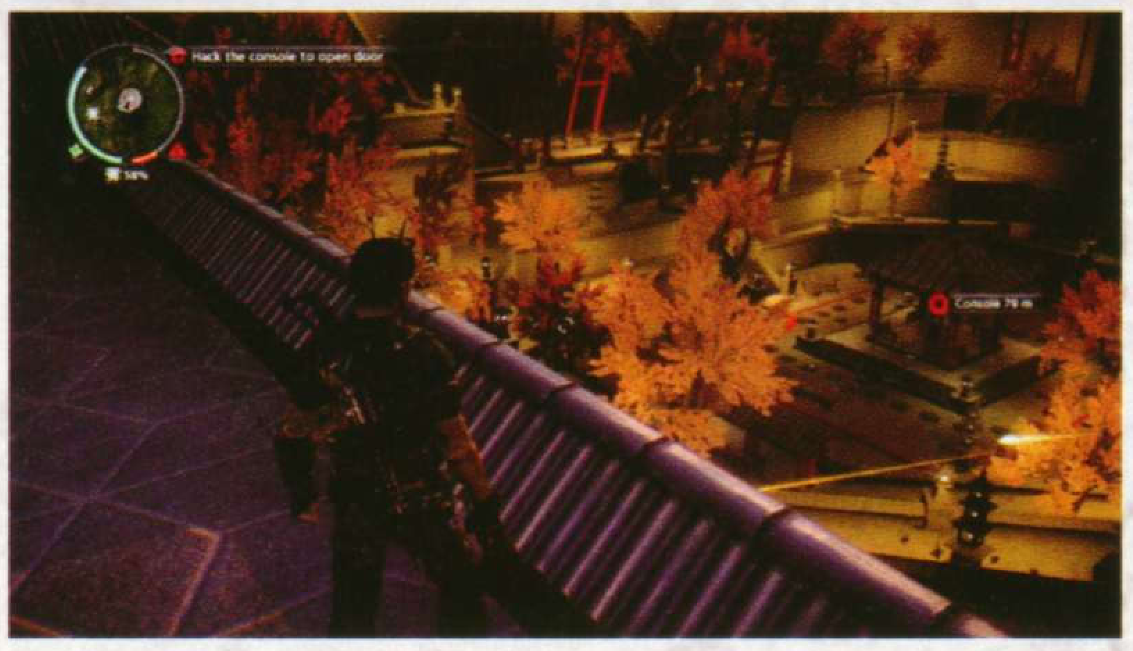
7. 空中载具惧怕防空炮，一般的直升机中了两发之后就会一命呜呼。这时一定要立刻按 Y 键跳出直升机，空降时也要注意地面的炮火。

8. 剧情任务难点 1：“Mountain Rescue”

这个任务持续时间很长，并且中途医疗包十分“罕见”，玩家在前进的时候务必时刻小心，以免中途阵亡前功尽弃。

9. 剧情任务难点 2：“Into the Den”

第六个剧情任务。其中在人面要塞中的一战难度巨大。不仅首先要对付一架火力极为凶悍的武装直升机，下方无数的防空炮、火箭筒兵和机枪兵联合起来也让 Rico 的处境十分凶险。本战当中使用抓钩加 QTE 解决武装直升机后，需要



▲“Into the Den”是很难的一关。

立刻从飞机上跳下躲避四面八方的火箭弹，落地后在环形场地的最上层找到并解决两个隐蔽的火箭筒兵。之后的战术在于在上层保存体力，慢慢解决四面而来的机枪兵。机枪兵的火力也十分凶猛，需要时刻小心，不可贸然前冲。下层的几个小门处有医疗包和弹夹，在危急时刻使用可以挽回一命。本战之前若是拿着重机枪，切记进入要塞之前放下并将手上的武器补满弹药。否则剧情过后重机枪不翼而飞会让你欲哭无泪。

10. 剧情任务难点 3：“A Just Cause”

最后一个剧情任务的难点在于开始阶段。首先呼叫空中黑市补充手里的弹药并确认所用武器已升级，之后坐上旁边武装直升机。飞向核潜艇的时候绕开下方的军事基地可以避免一些不必要的麻烦。接近后不用离得太近，用直升机上的加农炮对准核潜艇的尾部慢慢扫射，可以将 4 座防空炮全部炸毁（炸毁防空炮后屏幕上会出现混沌值上升的提示）。空中前来支援的直升机用机枪和加农炮的组合可以简单解决。之后飞近核潜艇，再用机枪和加农炮解决上面的机枪兵，就可以安全着陆了。与 Baby Panay 的一战，对方的连发火箭弹似乎很吓人，但实际上躲在金条后面就安然无恙（金子果然厉害）。但是不能靠得太近，否则还是会被炸到。最终导弹上的决战观赏性大于战略性，我们要做的就是先冲 Baby Panay 开枪使其产生硬直，之后快速解锁导航装置即可。

▲远距离使用直升机可以摧毁潜艇上的防空炮。

11. 通关之后可以进行佣兵模式(Mercenary Mode)。本模式中不再有剧情任务，玩家可以继续完成各类支线以及提升地点完成度，最终提升游戏的总完成度。总完成度会显示在 PDA 的右下角。

QQ群号:77269227

プリニー2 PRINNY 2

◆～特攻遊戯！暁のパンツ大作戦ッス!!～◆

相信很多玩过上一作的玩家都会对这个游戏抱有些许怨念，事实上本作的难度可要比同类型的《魔界村》难上许多，而且游戏中的各类要素非常多。说实话，如果打最高难度的话简直就是受罪，通常一个关卡的某一地点要反复地死才能摸清规律，就算你过了这段后，说不定后面还有个杂兵放冷箭把你干掉，这样反复玩下来非常消耗脑力。BOSS 战也是如此，首先摸清 BOSS 攻击的规律，然后不失误小心翼翼地磨死 BOSS。如果想挑战自己毅力的极限，那么就拿起 PSP 开机死上个 1000 次吧！

普利尼2 特攻游戏			动作
PSP	プリニー2 ～特攻游戏！ 暁のパンツ大作战ッス!!～		日版
	2010年03月25日	1人	4800日元
	对应玩家年龄：全年龄		

文 脆薯条 美编 NINA

系统介绍

基本操作

十字键	移动
摇杆	移动
△	举起或投掷敌人
□	对话／攻击
○	确定／旋转
×	取消／跳跃（连续两次为 2 段跳）／配合方向键下为晕眩攻击
L	切换武器／R+□为消费型援助必杀
R	切换武器／□为必杀攻击／L+□为消费型援助必杀
START	暂停并开启系统菜单／取消按键设置
SELECT	开启设定菜单

游戏的难度

本作一共存在着 3 个难度，在开始新游戏后就能直接选择，依次为“魔界公式ルール”，“スタンダート”和“ベヒーイージー”。如果是新手的话，只推荐选择最低的难度，等慢慢熟悉游戏后再挑战最高难度。不过游戏中也是可以随时改变难度的，要是适应的快也不妨调成最高难度来试试自己的实力。另外，游戏的难度选择是不会影响到结局的。

魔界公式ルール	最高的难度，被敌人碰一下就会死，而且部分强力技能无法使用，推荐给有自虐倾向的玩家
スタンダート	一般难度，被敌人接触两次才会死亡，适合有一定基础的玩家
ベヒーイージー	最简单的模式，被敌人接触三次才会死亡，而且普利尼的数量无限，连击槽增加速度非常快

关卡中时间与难度的变化

可以说这个时间系统是游戏的特色之一，游戏一共给了玩家 10 个小时，在前 6 个关卡中玩家可以自己决定进入的时间，而且由于进入的时间段不同，每个关卡的敌人配置、陷阱等等也不相同。关卡的难度会用★来表示，★越多那么难度自然就越高，特别是后几个时间段。玩家可以在不同的时间段进入不同的关卡，这样组合下来可以产生 36 种关卡，不同时间段的同一关卡不仅敌人配置不同，就连最后的 BOSS 战斗都会不同。如果想打过 36 种关卡的话，起码得完成 6 周目。

技巧解说

通常攻击与连续攻击

游戏中按下□键俗称通常攻击，是该系列中非常经典的招式之一，不过对前方的判定比较小，但对上方也有判定。连续攻击其实就是跳起来按□，跳得越高攻击距离就越远，而且连续攻击的威力要比普通攻击高那么一点。

攀爬

攀爬在游戏中的比重还是很大的，有许多陷阱都要靠攀爬巧妙通过，这也是本作与其他横版过关游戏的区别之一，特别注意游戏中的一些场景是可以破坏的，所以在攀爬前要仔细考量一番。

晕眩攻击（ヒップアタック）

跳起来踩踏敌人可以使敌人进入晕眩状态，这时候再次攻击敌人就能使伤害加成，而且接触到敌人也不会受伤。活用晕眩攻击也是游戏中必须掌握的一个要点之一，尤其是对付一些 BOSS。所有的 BOSS 都有晕眩槽的设定，血槽旁边的骷髅头便是，首先摸清 BOSS 的攻击规律，然后找准机会使用晕眩攻击，待 BOSS 进入晕眩状态后就可以猛攻了。

连击槽与ブレイク（暴走模式）

屏幕下方的长槽就是连击槽了，攻击敌人或吃蛋糕都能增加连击槽，什么都不干的话连击槽就会慢慢下降。一旦赞满连击槽后，普利尼就会进入暴走模式，此时攻击力大大提升，但连击槽会慢慢下降，只能通过吃蛋糕来回复，如果此时被敌人碰一下的话马上就会被打回原形。不过暴走模式下可以使用三种特殊攻击。

1. 可以蓄力的晕眩攻击，让敌人晕眩的同时附加伤害

2. 普利尼旋转时的无敌时间增加，而且在旋转同时可以对敌人造成伤害

3. 跳起后在空中同时按下□键 +R 键可以使出必杀技，必杀技的威力巨大，通常可以秒杀一切杂兵，一旦使用后暴走模式就会消失

机关与记录点

关卡中有很多机关与记录点，一定要玩家使用晕眩攻击才能开启，一部分机关开启后会从空中掉落杂物砸晕敌人，而且碰到强力的敌人时都会有机关进行辅助。蓝色的机关为记录点，一旦死亡就会回到记录点处重新开始。

©2010 Nippon Ichi Software, Inc.

QQ群号:77269227

冲刺与无敌

首先必须让普利尼旋转，持续旋转几秒后身上就会发出蓝光，此时按方向键就能控制冲刺方向，不过冲刺的距离比较短。冲刺后的跳跃距离会大大增加，用来逾越关卡中的一些障碍。无敌时间指的就是普利尼旋转发出蓝光的时候，虽然时间很短，但运用灵活的话可以大大降低死亡次数。想要掌握好这个窍门必须算好提前量，过早旋转普利尼会因为时间关系自动眩晕，而过晚旋转则无法启动无敌时间。前一种情况非常危险，玩家应该在战斗中尽量避免发生。

投掷

游戏中攻击敌人可以把它们打成泛红状态，此时先把敌人晕眩，然后靠近它按△就能举起敌人。再次按下就能把敌人丢出去，泛红中的敌人丢出去还能造成爆炸效果。炸死的敌人越多分数就越高，而且威力非常可观，在一些BOSS战中非常关键。

特殊设施的作用

プリニ－英灵基地

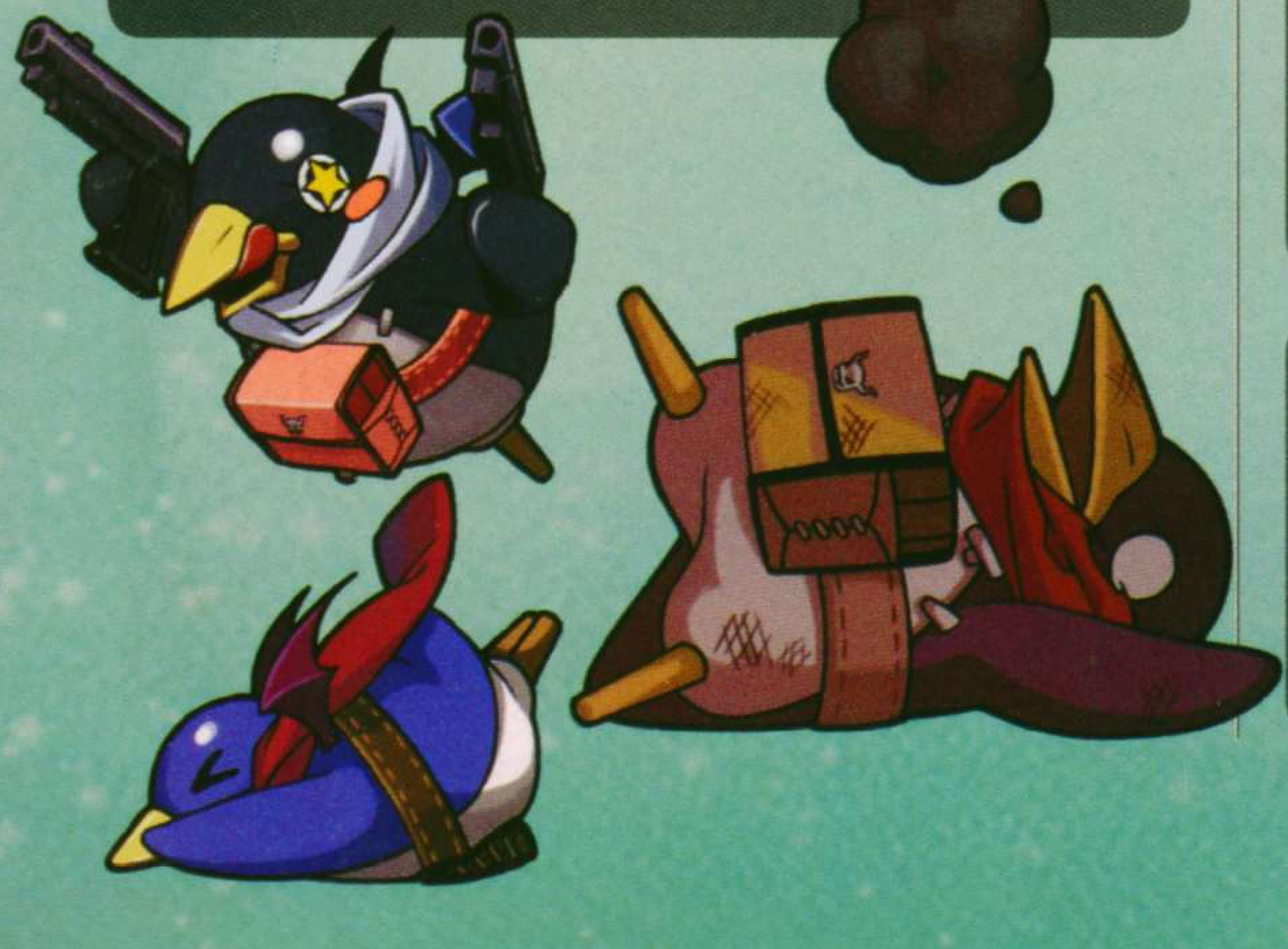
主要是用来查看已经获得的称号，还可以使用强力的必杀技，但会消耗大量的普利尼，在一般的关卡中最好选择OFF状态，以免失误操作。

レスキュ－队本部

可以救出玩家在关卡中滑落的プリニー（就是在关卡中直接掉出版边死亡的プリニー，不包括被敌人打死的），成功救助后玩家会得到一定数量的糕点最为报酬。

エリンギャ－の巣

这个设施感觉没什么大作用，惟一有用的就是可以取得特殊道具“破れたチケット”，在コンシェルジュ选项中可以设置让其出现。



ラッキ－ラボ

可以开启“ラッキーレーダー”功能，然后进入任意关卡都能看见隐藏着的“ラッキードール”与“ゾンビドール”。需要注意的是，红色问号为“ラッキードール”，而蓝色的问号则为“ゾンビドール”，使用晕眩攻击就能使它们现身。

スティングレ－ダ－

需要花费一定的蛋糕数量来发动支援必杀技，一共有3种类型可以选择，不过由于蛋糕的需求量相当惊人，所以推荐玩家谨慎使用，还是留着对付棘手的BOSS吧。必杀使用后就会消失，第三种必杀“ペタ”的效果几乎能秒杀万物……但代价确实大了点。

ラハ－ル·ハウス与天窗の小部屋

关系到两个隐藏角色，プリニーラハール和プリニーアサギ，召唤出设施后按照指定的关卡顺序完成就能让其出现，然后花费一定数量的蛋糕就能让他们出战。这两个隐藏角色的能力比普利尼强劲很多，不过购买一次也就只能使用一关而已。

特别关卡出现条件

魔王城スイ－ツ男爵战

游戏开始后按照以下顺序收集珍品

1.サンドウィッチパレス（デス13アイスクリーム）。
2.魔海のヴォルケノ庵（チョコ・コルレオーネ）。
3.魔界百花殿（マグナムキャンデー）。

随后在魔王城内与スイーツ男爵战斗。

魔王城アサギ战

在据点处让コンシェルジュ复活，然后把他邀请到天窗の小部屋里。

游戏开始后按照以下顺序收集珍品

1.魔海のヴォルケノ庵（フライ・ド・ザ・ポテト）。
2.サンドウィッチパレス（ドリンクMサイズ）。
3.サタンランド（パンバーガー）。

随后在魔王城内与アサギ战斗。

魔王城ラハ－ル战

在据点处让コンシェルジュ复活，然后把他邀请到ラハール・ハウス里。

游戏开始后按照以下顺序收集珍品

1.サタンランド（止められない止まらないゲーム机）。
2.魔界溪谷（おやつのポテ珍）。
3.邪神の不幸沼（エリンギャーのあやしい触手）。

随后在魔王城内与ラハール战斗。

魔王城エトナ战

在据点处让ラッキー助教授复活，然后收集100个ラッキードール换得“魔の团交券”。

去魔王城选择“たたかう”与エトナ战斗。

练武の修道院

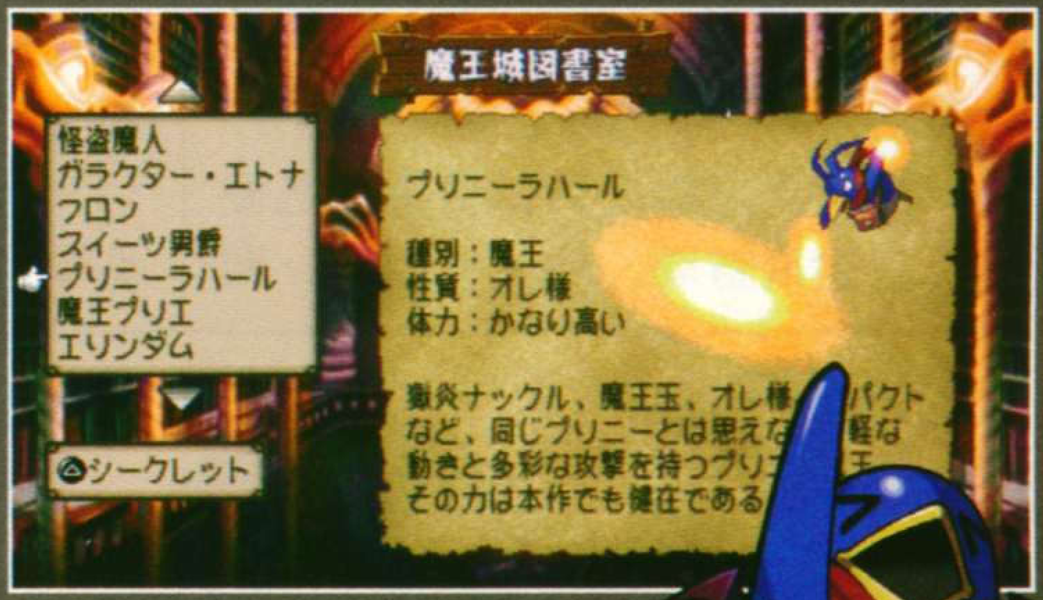
在据点处让ラッキー助教授复活，收集36个ラッキードール换得“修道院への地图”。

在据点处让时空の渡し人复活，和他对话后选择“练武の修道院”后前往。（2周目后BOSS会随机变化）

练武の塔 深渊

在据点处让ラッキー助教授复活，收集70个ラッキードール换得“练武の黑键”。

在据点处让时空の渡し人复活，给他钥匙后选择“练武の塔 深渊”后前往。（2周目后BOSS会随机变化）



勋章收集

勋章名	获得条件
がむばったで賞	通过3个关卡后得到
ハナマルで賞	通过7个关卡后得到
ゴールドタイマー	通过15个以上关卡，并且打出黄金徽章
Sランカー	通过30个以上关卡，并且获得S评价
ドMランカー	通过50个以上关卡，并且获得S评价
ラブラハール	プリニーラハール召唤30次
天取り虫	获得プリニー神的称号
ブレイク大将	BREAK次数达到1000
スカイスクレーパー	收集据点处的全部チケット
招致大好きで賞	全部设施邀请完毕
白银の超魔王	最高难度通过5个以上关卡
デスマーチ	死1000次
魔香芋大臣	获得魔香芋100个以上
根性メダル	游戏通关
魔王城图书室长	完成怪物图鉴
ヒップアタッカー	ヒップアタック使用1万次
ディパーテッド	解放据点处的所有灵魂
プリニーマニア	通过全部的关卡，包括全魔关卡
魔界三冠王	打倒エトナ、プリエ、バール
アサギ战争终结宣言	打穿アサギウォーズ
ガラクタ大好きっ子	6个关卡中获得全部36个珍品
天下无双	一次不死获得300000点以上的成绩
魔界アイドル彼女?	收集除此之外的全部勋章
恨みはらさでおくべきか	打倒99个“エトナ样カカシ”
恐怖！アサギ狩り	在アサギウォーズ中获得他所有的珍品
パンツ屋の常连	逃走10次
スーパースタースクリーム	累积成绩666万点以上
魔物ハンタープリ子	总杀敌数6666个
ベビーオムッター	低难度通过22个以上关卡
魔界レコード大赏	收集品No.1～30获得

QQ群号:77269227

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

在 3 月的游戏狂潮中，PS3 的表现显然比 X360 抢眼得多，然而当我们将眼光投放到 5 月的游戏市场，你会发现 X360 数款大作绝对让人垂涎欲滴，比如完全进化的《荒野大救赎》以及拥有中文版的《心灵杀手》等。所以现在还未购入次世代主机的玩家完全可以考虑购入 X360。据说今年 E3 过后 X360 还会有大幅降价，甚至价格与一台 Wii 完全持平，这样低廉的价格无疑对广大国内玩家具有大杀伤力。

市场风向标 提供最佳购机方案

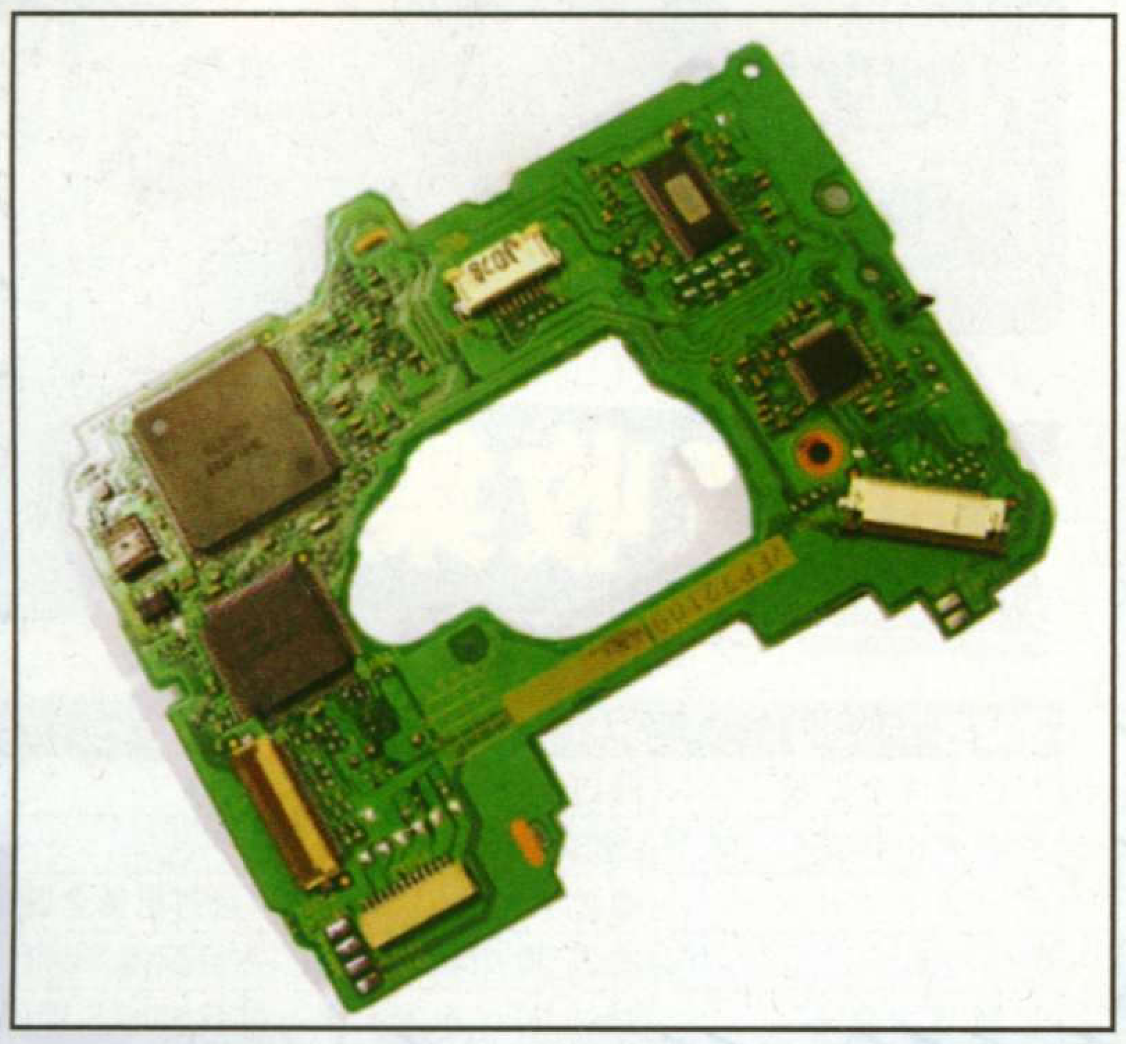
Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，纯软改）	1320 元
硬盘	行货 250GB 套装	380 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计		1660 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii主机的价格在这半个月又迎来了小幅的下滑，因为光驱主板的大量到货，现在Wii主机的平均售价只有1650元，而光驱主板的价格是350元，基本上接近合理水平。除此之外，目前市场上最热门的Wii主机当属硬盘版主机，虽然无法使用光驱读取游戏，但在软解后，利用移动硬盘来拷贝镜像玩游戏的方式还是得到了玩家的青睐，而且这部分主机的价格比较低，单机只有1320元左右，加上一块250GB的移动硬盘则基本和更换光驱主板的主机价格一样，但使用硬盘的读取游戏会更快，而且你还能得到了一块移动硬盘，这些都是更换光驱主板的主机所不具备的，而且现在的光驱主板基本以二手为主，质量不能让人放心，所以目前购机的话推荐购买不支持直读的Wii主机再另外搭配一块硬盘来玩游戏。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1320 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1680 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wii Fit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元



◀目前市面上涌入了大量二手的Wii光驱主板，专为破解而来。批发价格低于100元。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2700 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

点评 由于破解之风的盛传，PS3 在这半个月的销售势头良好，因此主机的售价也有了一些变化，在某些地区主机的价格已经上涨了 50 元左右，不过这依然没有影响到购机者的热情，相信在今后的一段时间内 PS3 依旧会持续热销。而在游戏方面，PS3 的扛鼎大作《战神 Ⅲ》售价有了小幅的下滑，和前段时间相比大概便宜了 60 多元，也算是弥补了主机涨价的遗憾，毕竟购买 PS3 如果不买《战神 Ⅲ》这样一款超大作还是说不过去的，这样算起来主机的价格还是保持不变的。至于主机的系统，目前最新版本是 3.21，该系统禁用了安装第三方操作系统的功能，很明显这是针对 GeoHot 之前放出的 PS3 破解漏洞所作出的改进。

此外，港版主机的用户在复活节期间，即 3 月 27 日至 4 月 26 日可以在港服的 PlayStation Store 上购买指定的 PS3 或 PSP 游戏，购买后 Store 会免费送你该游戏的追加内容，不过这类游戏一般都是小众游戏，玩家可以从香港的 PlayStation 网站上查到。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2380 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1198 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
保护包	EVA 包	38
总计		1390 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 近一段时间的NDS主机基本没有太大的变化，玩家的选择依旧以行货NDSi为主，除此之外，日版的NDSi在最近因为货源逐渐充足的关系，已经有所降价，目前的主流报价在1250元左右，比前半个月降低了将近50元，对日版机有喜好的玩家也可以考虑在近段时间入手。另外由于N3DS的传言，很多玩家也对NDS主机处于一个观望状态，不过要知道在E3正式开幕之前，下代主机的参数，甚至是到底存不存在还都是个未知数，所以建议观望下代主机的玩家还是以眼前为主，毕竟NDS上的4000多个游戏已经足以应付日常娱乐了。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1198 元
NDSi 主机（日版）	1250 元
NDSi LL 主机（日版）	1450 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30 元
黄金 DSTTi （1.4）	48 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper—R4i （1.4）	68 元
M3i Zero （1.4）	168 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318 元

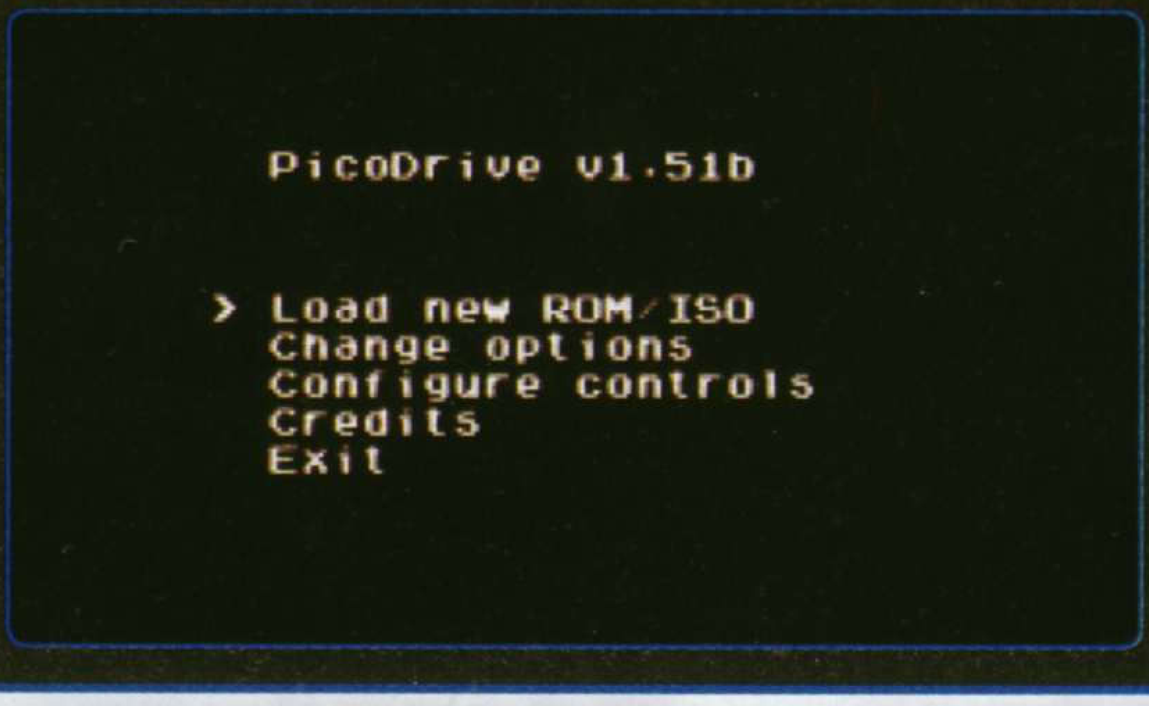
硬件短波

上面提到了 PSP 主机的 6.20 系统破解已经进入了新的应用阶段，那么要如何运行漏洞加载 MD 模拟器呢，这里我们就进行一下简单的介绍。需要注意的是，主机破解存在一定风险，请每位玩家谨慎操作（建议 PSPgo 玩家进行测试）。首先破解需要 PSP 主机一台，系统要求为 4.01 到 6.20 的任意官方系统或自制系统。其次 USB 数据线和电脑也是必不可少的，最后还要下载美版的《啪嗒砰 2》试玩版及 MD 模拟器（建议使用网络中的整合包）。现在把这些文件拷贝到 PSP 的相关目录下，使用整合包的玩家直接将解压的文件拷贝到 PSP 记忆棒的根目录中即可，提示已有文件时选择覆盖原文件就行。下面开始进行破解：

- 退出 PSP 的 USB 连接模式并在运行游戏目录中的《啪嗒砰 2》试玩版；
- 进入游戏后选择 NO，然后再选择 YES，最后选择 CONTINUE 进入存档确定完成；
- 现在主机的按任意键，等屏幕出现游戏画面时再按住 R 键 30 秒到 1 分钟；
- 最后主机就会退出游戏直接加载 MD 模拟器了。

进入模拟器后，可以任意选择游戏进行试玩，此漏洞下 MD 模拟器的使用方法和自制系统下使用 MD 模拟器的方法一致，把 MD 的游戏文件拷贝到记忆棒根目录下的 ROMS 文件夹中即可，如果没有该文件夹可以自行创建。

目前实际测试结果是，PSP—3000 和 PSPgo 的 6.20 系统主机都可以成功加载漏洞，但在运行 MD 模拟器时会返回系统界面，PSPgo 的指示灯没有反应，PSP—3000 则反复闪动。现在测试成功的主机基本是采用自制系统的可破解主机，但是能够加载漏洞已经表明破解的可能性了。



◀ 6.20 的新漏洞成功运行在 5.50GEN—D3 自制系统下。

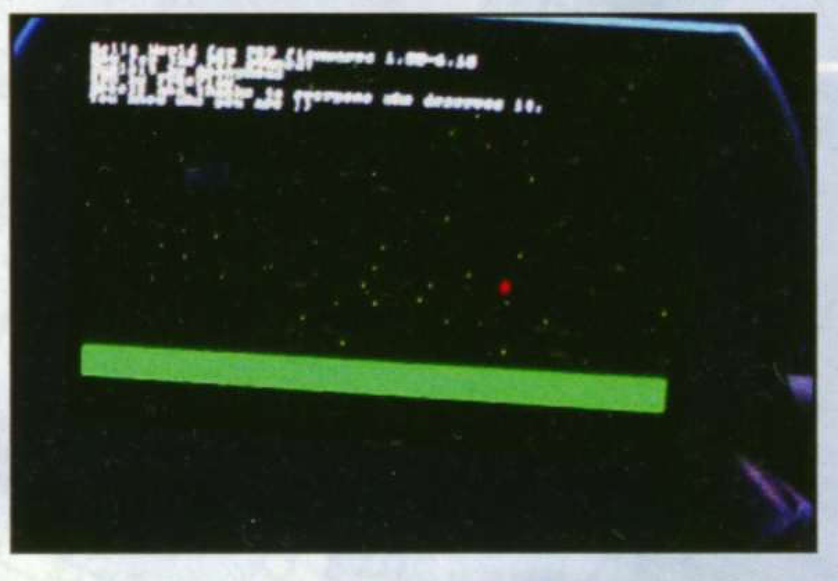
QQ群号:77269227

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1450 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	PSP-3000 水晶保护壳	38 元
总计		1666 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 最近半个月的PSP主机报价呈两极分化的状况，一方面PSP-3000的价格开始回落，前段时间1700多元的高价已经不复存在，目前比较合理的报价都在1450-1500元之间，而另一方面，原先价格平稳的PSP go主机开始出现上涨，不过幅度并不大，目前只有50元左右，商家的普遍报价都在1650元左右。至于为什么出现这种状况，主要还是得益于6.20系统的破解取得了阶段性进展。上个月底，一直沉寂的PSPGEN小组公布了由Flyer发现的一个新破解漏洞，并在随后利用了Wololo和M0skitO发现的美版《啪嗒砰2》漏洞和该漏洞成功的让6.20系统主机运行了“Hello World”破解程序，并顺利加载了MD模拟器，至此PSP的破解也进入了新的应用层面，所以国内商家的降价也就都在情理之中了。至于近期的PSP主机选择，目前依旧推荐购买PSP-3000，虽然上面已经提到6.20系统已经存在了被顺利破解的可能性，但是在尚未实现之前，购机一定还是要多加谨慎，毕竟目前只有PSP-3000 5.03系统的主机是可破解的，所有的主机离“胜利大逃亡”还有不小的距离。当然假如6.20系统能够被破解，届时3000型主机价格跌落到1200元的价格也属情理之中，所以现在能不能购买主机还是要自己定夺，如果觉得这200元的价格是负担就建议继续观望，不过假如系统的破解自此就杳无音信，那PSP-3000的价格上涨可还是必然的。



▲PSPgo 6.20系统，利用漏洞运行hello world。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1450 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1120 元
PSP go（不可破解）	1650 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元

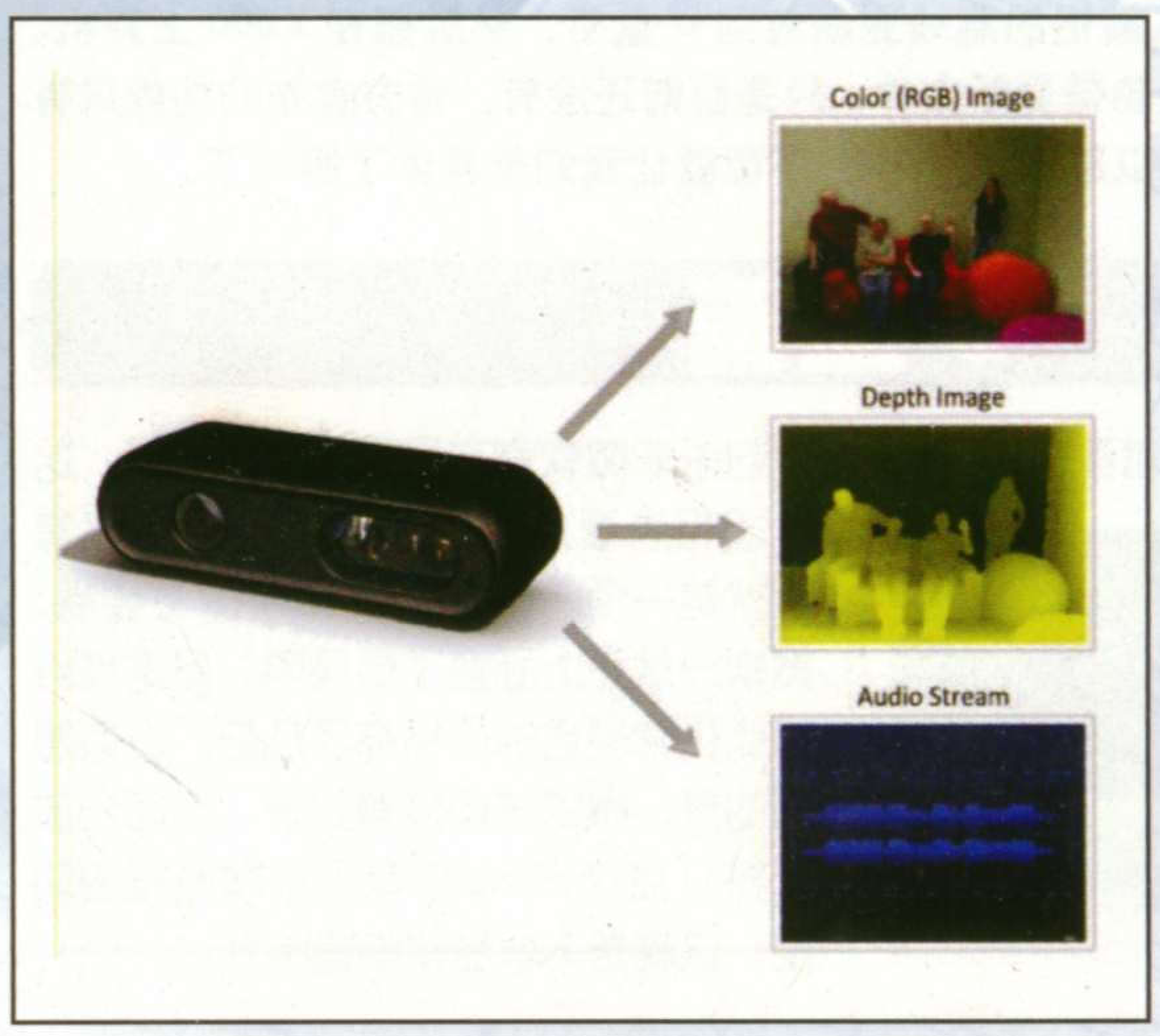
X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1650 元
电源	原装电源（包改 220V）	-
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2168 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1650 元
X360 主机（港版，A）	1750 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

点评 自从前段时间X360彻底告破之后，主机的价格就一直向低发展，而随着薄板X360的传言愈演愈烈，现在的X360主机价格又再次下挫，目前已经来到了主机价位的最低区间，商家给日版主机的报价只有1650元，可以说是非常适宜出手的时机。此外，X360的Project Natal外设也将会在今年下半年上市，目前以一个低位购买X360主机也能为今后买Project Natal节约不少成本，总体来说，现在的X360主机很适合购买。



◀下半年发售的project natal使用的是PrimeSense提供的先进技术。

市场报价信息更新截至2009年4月10日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

@ **最近购入三星P2450H显示器玩X360，在设置画面显示时遇到了问题。目前主机设置为HDMI，1080p输出到显示器，但我将显示器设置为16：9模式并不能全屏显示，实际显示是图像被等比放大，部分图像还超出显示器的范围，此时显示器的自动调整模式也变成不可选，只能更改为全屏模式才能正常显示。请问这是主机还是显示器的问题呢？另外HDMI色阶选项中的“自动”、“来源”、“RGB”、“YCBCR709”、“YCBCR601”是什么含义？哪一个才是最好的？[我就是电灯泡]**

你遇到的显示问题并非主机和显示器的硬件故障，你只需要在X360的系统设定中将“显示”→“显示搜索”更改为“开”即可解决。HDMI色阶选项中的五个选项对应不同的色域参数，它们的实际显示效果会根据游戏或显示设备发生变化，并没有所谓的“最好”，因此与其从专业的角度进行解释，不如你自己尝试不同设定下同一游戏的显示效果就能找到最合适的设置了。

@ **我现在有PS3版的《吉他英雄 世界巡演》的吉他控制器，请问“《吉他英雄》系列”的吉他控制器可以用来玩“《摇滚乐队》系列”的游戏吗？最近很想买《摇滚乐队 甲壳虫》这款游戏，但就是怕吉他控制器不兼容。[zzs_215]**

这两款游戏的吉他控制器是可以通用的，你可以放心购买。

@ **①终于入手FF13港版限定神机，因为在家使用电脑反而比PS3更不容易，所以就想不通过电脑直接用PS3在电视机上播放大小在40MB到2GB范围的MP4格式的视频。不过之前用西部数据3.5寸的移动硬盘（1TB）连接PS3的USB接口，发现没有任何反应，看网上有的人说可能是PS3无法识别大容量的硬盘，有的则说1TB、500GB的一样能识别，请问PS3到底最大能识别多少GB的移动硬盘呢？PS3只能识别FAT32格式化的分区，NTFS不行吗？②如果要购买移动硬盘，个人比较倾向日立的，看网上说貌似移动硬盘平时接电脑是支持Windows的操作系统，而PS3用的好像是MAC/LINUX之类的系统，还分2.5、3.5寸是什么意思？③如果按照FAT32格式化移动硬盘，如果我的总容量为500GB，那就是说要分成125个4GB大小的区域才能播放视频文件吗？[WEI]**

①目前对于PS3外接移动硬盘的大小、型号等，官方也没有给出具体的要求，只说明硬盘的格式必须为FAT32才有可能被正常识别，如果出现没有反应的情况，多半就是移动硬盘与PS3主机不兼容所造成的。②选购移动硬盘没有必要用操作系统来区分电脑和PS3，而且你从网上看到“PS3用的好像是MAC/LINUX之类的系统”这样的说法也是不正确的。所谓2.5和3.5寸是指硬盘的规格，通常前者用于笔记本电脑，后者则用于普通的台式机，它们只有尺寸和部分接口的区别，无论是加装硬盘盒还是直接购买品牌移动硬盘，只要保证最后的输出为标准的USB2.0接口就能连接PS3。③你所说的“4GB限制”只适用于单个视频文件，并不是指移动硬盘的一个分区，所以如果你下载的视频文件过大，使用软件把它切割成不超过4GB的多个文件就可以正常播放了。

QQ群号:77269227

X360 的更新频率不像 PS3 那么频繁，一般来说一个季度也就一次机会，其中又以春秋两季居多，因此大家喜欢将其命名为“春耕”、“秋耕”。今年 X360 的春耕还真是惊喜不断，解 BAN 相信对于所有玩家来说都是一桩天大的好事。相比之下 PS3 的最新升级则屏蔽了安装 LINUX 系统的功能，看来索尼对于目前黑客的进展还是心存疑虑的，正所谓“斩草不除根，春风吹又生”，及时将漏洞扼杀在摇篮中是最安全的。

更新 UPDATE GAME 3.0

U 盘和解 BAN——X360 春耕的两大主旋律

本次 X360 春季更新已于 4 月 6 日全面开始，要想更新的话非常简单，让你的 X360 联上 Xbox LIVE 即可。如果你被 BAN 或不敢上 LIVE，可以采用离线更新的方式，即下载别人放出的离线更新包到 U 盘里，然后插在 X360 上开机。未来新出的游戏肯定也会自带更新文件，只是目前还没有。官方宣布的功能只有 U 盘储存，但实际上还可以用来解 BAN，下面就让我们来具体了解一下。

U 盘篇

去年秋耕之前，微软曾经放出风声要封杀非微软官方授权的存储设备。这一招相当暴力，因为 X360 专用硬盘其实就是一个普通的 SATA 2.5 寸硬盘，微软只是在上面套了层马甲，但是其价格比正常硬盘的价格高了几倍。没有想到的是，微软不但没有封杀，反而开放了将 U 盘当作 X360 专用存储设备的功能，这就是本次春耕的重头戏。

硬件要求

U 盘只是一个统称，事实上 X360 可以使用任何 USB 存储设备来替代以前硬盘和记忆卡的功能。在我们的测试中，不光是 U 盘，就连移动硬盘，甚至是 PSP 都可以使用！只要你的 USB 存储设备为 Windows FAT32 格式，可用空间不低于 1GB，即可满足 X360 的要求。

不过在测试中发现还是有极少数 U 盘不合要求，具体不明。另外还有部分 USB 存储设备会提示效能不足，如果使用的话会出现读取速度变慢等症状（例如使用记忆棒的 PSP）。

功能介绍

满足 X360 要求的 USB 存储设备能干什么呢？我们可以通过下面的表来形象地了解。

项目	硬盘	USB 存储设备	主机内存
Xbox 游戏	可	否	否
Xbox 游戏数据	可	可	可
游戏 LIVE 文件	可	可	可
XBLA 游戏	可	可	可
X360 游戏	可	可	可
X360 随选游戏	可	可	可
电影	可	可	否
音乐文件	可	否	否

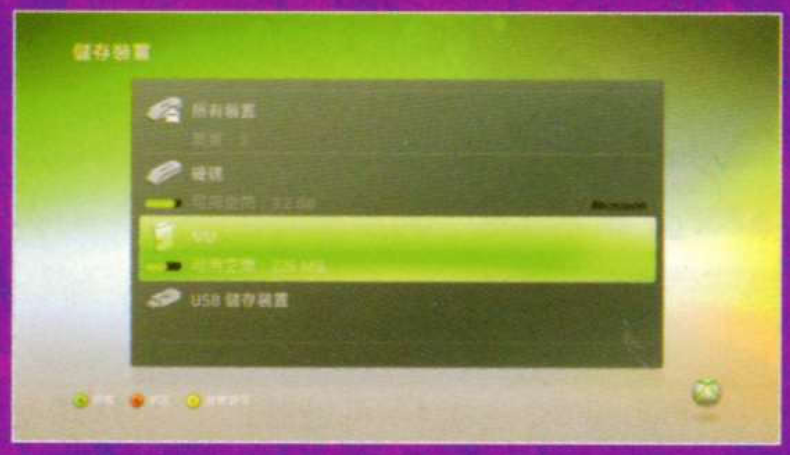
注：表中的“可”表示可以存储。游戏 LIVE 文件是指游戏相关下载内容，包括主题、图标、虚拟形象道具、DLC、DEMO、预告片。

由此可见，USB 存储设备简直就是抵得上一个硬盘了，微软此举实在是太慷慨了。不过先别急着高兴，当然是有限制的。首先，每个 USB 存储设备只支持 16G 空间。低于 16G 是允许的，高于 16G 的话也只认 16G；其次，每台机器最多只能再接两个 USB 存储设备。

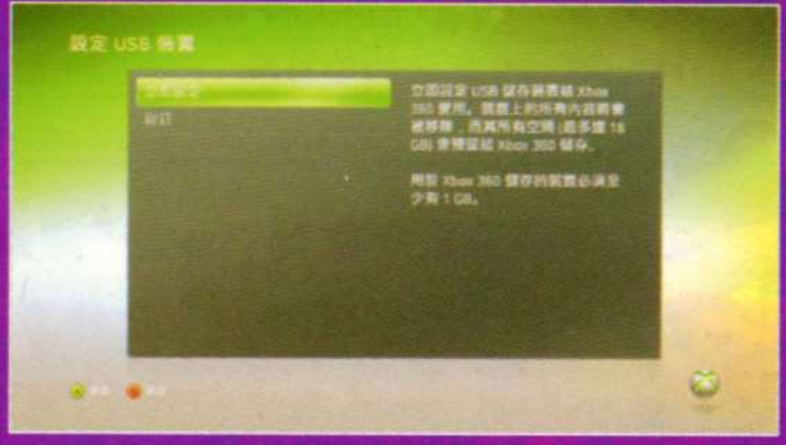
使用步骤

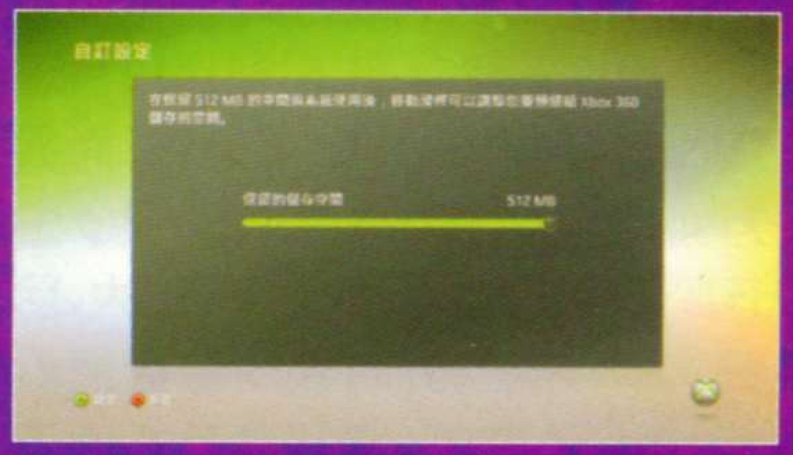
下面来介绍一下如何在 X360 上设置 USB 存储设备。

1. 让你的 X360 主机进行春季更新。
2. 在主机的 USB 口插入 USB 存储设备。
3. 进入系统设定→记忆体，会看到“USB 储存装置”。

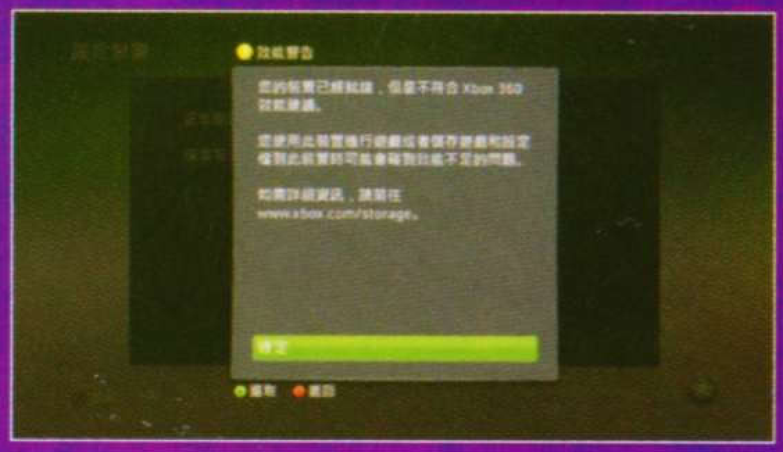


4. 点击“USB 储存装置”，会有“立即设定”和“自订”两项。“立即设定”会将设备格式化，再划出最小 1G、最大 16G 的空间给 X360 用；“自订”可以自行决定划给 X360 用的空间大小，不过同样无法超过 16G。如果设备上有其他文件，推荐使用这种方法，但如果设备不是 FAT32 格式，还是需要先格再划分。





5. 决定之后按 A 确定，就会自动变更格式。这个过程的耗时视设备的空间大小而定，结束之后即大功告成。注意有 512M 空间会留作系统文件，因此你看到的可用空间不会是 1G 或 16G 这么整齐的数值。另外如果速度不够，会提示你“效能不足”。
6. 现在再次进入记忆体选项，你会看到“USB 储存装置”变成了“记忆匣”，不过图标还是 U 盘的样子，可以籍此来辨别。



深远影响

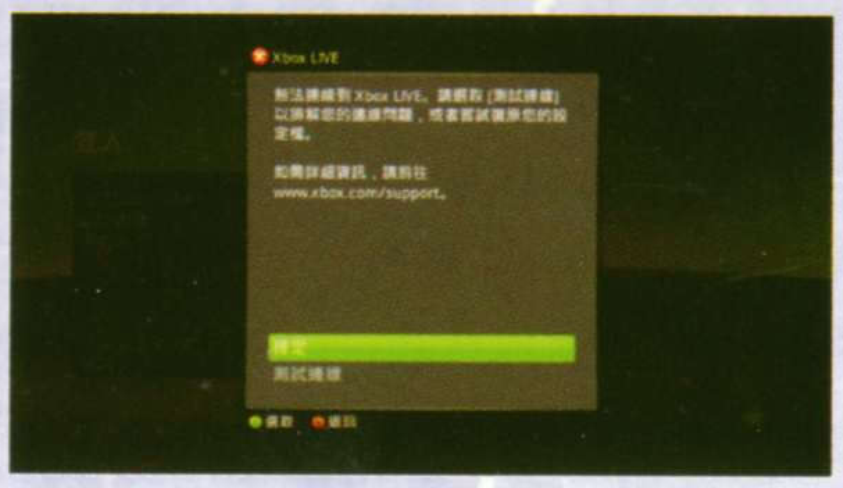
微软这一举措带来的好处是多种多样的。对于没有硬盘的 ARCADE 版主机用户来说，现在就可以尽情享受 LIVE 的乐趣了；小硬盘用户也不必因为空间不足而来回删安装游戏而苦恼了。个人感觉另一大好处是更方便转移硬盘数据了。以前要想转移数据的话，得手动把文件一个个地拷到记忆卡里，再插到新机器上往硬盘里拷，整个过程不但慢，而且对于大于 500M 的内容无能为力（官方记忆卡最大容量也就 512M）。现在就可以直接选择转移内容了，而且过去一些不能拷贝的存档（如《死或生极限沙滩排球 2》），现在也可以拷贝了。

有人可能会想，如果很方便地就能拷出游戏存档和玩家用户档，那么要修改数据的话岂不是很简单？事实上这些数据都经过了加密，你接在电脑上根本看不到，用过去查看 X360 硬盘的专用软件（如 XPORT 360）也看不到。当然对于黑客来说这不算啥，目前已经推出了专门查看 USB 存储设备上数据的软件。可见微软此举还是只能防君子，不能防小人。

考虑到游戏也可以安装到 USB 存储设备上，那么直接玩 ISO 可不可行呢？答案依然是否定的。而且换机装游戏的方法也依然不行。不过个人感觉如此一来，破解的难度应该会变小一点。

解 BAN 篇

去年秋耕的 BAN 让无数玩家中招，虽然后来发明了解 BAN 的方法，但是对动手能力要求很高，反倒是便宜了 JS 们。正当大家在 BAN 机的阵痛中逐渐恢复之时，今年春耕却传来了好消息！究竟如何，请随我马上进入下一环节！



BAN 机知识复习

在介绍解 BAN 之前，首先来复习一下 BAN 机相关知识。

所谓 BAN 机，有三大危害：其一是不能上 LIVE，这是微软的传统把戏；其二是主机丧失硬盘安装游戏功能，也就是所谓的 BAN 硬盘；其三是在被 BAN 机上启用过的玩家设定档不能在其他机器上使用。这三招里，最狠的要数第三招，中招后的具体症状为：玩家设定档拿到其他机器上使用时会显示损坏，游戏存档虽然没有损失，但由于对应的

QQ群号:77269227

玩家设定档损坏了，因此一样会显示损坏。

关于BAN机，一直以来有几个误区：首先，并不是你上LIVE才会被BAN，只要你的主机插了网线就有可能被BAN；其次，所谓的BAN硬盘，其实并不是让硬盘出错，而是让主机丧失硬盘相关功能，硬盘本身还是好的；第三，解BAN事实上只是恢复了主机的硬盘相关功能（也就是后两条），由于玩家的ID还存在微软服务器上，所以还是不能上LIVE，而且只要插网线的话绝对再BAN无疑；第四，BAN硬盘只是泛指，事实上一切存储设备都会受影响，包括记忆卡和USB存储设备。

解BAN原理和结果

微软是通过网络向被BAN主机内写入代码，从而导致主机丧失硬盘相关功能。现在有人发明了一种偷梁换柱的方法，可以替换更新指令，从而取消BAN机代码。具体做法是先下载微软官方的8955更新包，之后替换里面的su20076000_00000000文件，再用U盘更新即可。比起过去拆机解BAN来，这一招实在是太简单、太有效了！

由于是通过更新来解BAN，所以对于那些已经进行完整的春季更新的人来说就无效了，因为当你插入U盘后系统会认为你已经是最新系统，因此不会进行更新。这种情况下即使你格式化硬盘都没用。具体可以进入系统设定→主机设定→系统资讯来查看系统版本，如果设定画面是类似2.0.9199.0字样，就是春季更新后的最新系统。

不过经过本人的测试，用此法可以恢复硬盘安装功能，但不能解决玩家设定档在其他机器上损坏的问题，这点和以前的硬件解BAN还是不同的。也就是说，对于妄图在盗版机上打游戏刷成就、然后拿到正版机上更新的人来说，这次更新不能解决根本问题。但如果你是一名对成就没什么追求的普通玩家，那么光是恢复硬盘安装功能就已经足够了。

几点忠告

关于解BAN的更新文件，大家可以自行去网上搜索，相信头脑灵活的JS们也不会放过这个赚钱的机会。不过有几点大家一定要注意：

1. 对于已被BAN的人来说，这个方法不用白不用。不过由于此法有点BUG的意思，因此谁也不能保证更新后会不会出现不明症状。至于会不会对未来（比如下一次更新）有什么影响，更是不好说。

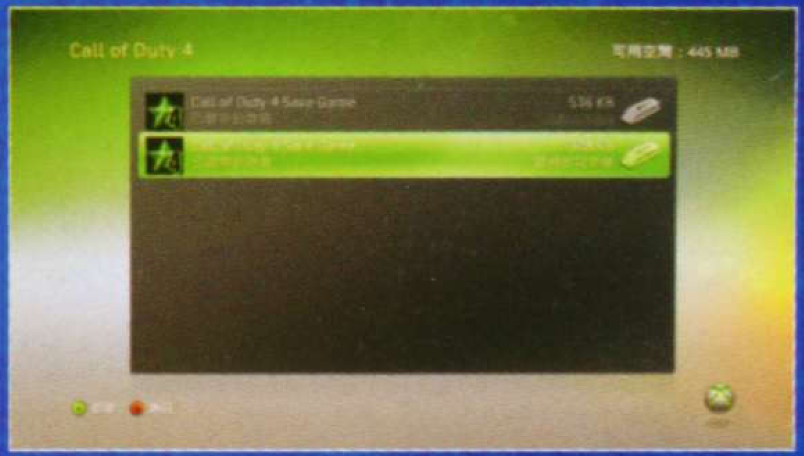
2. 不排除下次更新就取消此BUG的可能。按照微软的惯例这种查漏补缺的动作应该是很快的，要想解BAN的人动作要抓紧。

3. 用此法解BAN之后，人偶在离线状态下会变成黑色的。这是因为此法用到的更新文件，其核心是去年的8955更新包，所以会出现问题。玩自带8955更新包的游戏后会暂时恢复。

4. 有人问如果解BAN后再插网线会怎么样。不过可以肯定的是你绝对上不了LIVE，因为你早就进了微软的黑名单了……我觉得这个问题实在是没有意义，建议各位也不要尝试。

5. 要想恢复损坏的玩家设定档，只有通过Xbox LIVE恢复玩家账号，你需要输入你的账号名、注册邮箱地址和密码。不过恢复账号之后，在上次联网后取得的成就均会消失。设定档恢复之后，游戏存档也会自动恢复。但需要注意的是，如果你再次在被BAN的机器上启用该账号，那么该账号会再次损坏。

6. 建议自BAN玩家继续自BAN，因为自BAN只是不能上LIVE，硬盘安装和转移玩家设定档都是可以的。如果在使用了春季更新上LIVE被BAN，虽然硬盘安装功能保留，但会丧失转移玩家设定档的功能，得不偿失。



下载 DOWNLOAD GAME 3.0

《现代战争2》新地图包争议不断

作为有史以来最成功的主视角射击游戏，《使命召唤 现代战争2》于3月30日放出第一个地图包Stimulus Package下载，此地图包目前为X360独占。在放出下载之前，这个地图包就已经成功地引起了争议，因为其售价竟然高达1200点MSP（约合人民币120元）。要知道1200点已经足够买下任何一个XBLA游戏了。而这个地图包只包括了5张地图，其中还有两张是来自《使命召唤4 现代战争》的老地图。当然这两张老地图可谓相当经典，分别是CRASH和OVERGROWN，老玩家一定会感动不已。

■经典的黑鹰坠落地图。

而当地图包提供下载后，大批玩家反应下载更新之后会出现地图读取失败的情况，从而不能进行游戏。顶级大作的DLC出现这个问题，而且还是花钱买来的限时独占内容，Xbox LIVE部门也是如临大敌，彻夜研究，总算得出了结论：DLC的发售是在游戏更新之前，所以若玩家先下载DLC再进行更新就不会有问题；但是若反过来变成先进行更新再下载DLC，就会造成地图读取失败。Xbox LIVE的运营长Eric Neustadter说：“要解决这个问题并不简单。我们花了两个小时去研究，但这问题却像是个纠缠的棉线团，让我们的技术团队理不出头绪。”

为了弥补玩家的损失，微软不得不宣布了限时免费金会员、两倍经验等优惠政策，试图挽回民心。不过尽管玩家怨声载道，但还是只能乖乖买账。这不，AB社已经表示，在地图包上架之后的24小时内便已卖出100万份，周销量则是达到了惊人的250万份！

分享 SHARE GAME 3.0

成就犯近期推荐游戏

《CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！》（混沌思绪 LoveChu☆Chu！）：去年的《混沌思绪 诺亚》的FAN DISC性质的作品，类型为文字冒险，不用说，好拿是一定的。正传由于系统异于传统作品，没攻略的情况下还是很有难度的。不过本作通篇就12个选择肢，就算用穷举法也可以搞定，实在太简单了，

《北斗无双》：本作虽然隐藏要素不算少，但是成就要求很低，将全角色的传说编、幻斗编通关，就只剩下以各种拳法各杀多少人的成就了，实在是太简单了。不过本作有一个奖杯是游戏时间30小时，因此要想圆满最快也得这个时间，本人最快25小时拿齐除此之外的全部成就。本作同样也对奖杯迷推荐。

《越狱》（Prison Break: The Conspiracy）：一说到美剧改编的游戏，成就犯应该马上想到《LOST》和《CSI》。这两大美剧不仅原作神，改编成的游戏也够神，为大家奉献了3000点。《越狱》在成就设置上继承了美剧的光荣传统，雷电才玩了半小时就解了150点成就。游戏拿到910点都不在话下，不过最后90点因为BUG的关系比较难取得。同样推荐本作给奖杯迷。

QQ群号:77269227

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

我想看过美剧《越狱》的玩家一定不在少数吧？所以本期进行时中有实习编辑 J.H. 带给各位的游戏小心得，虽说是个电视剧改编的游戏，但其素质还算不错，而且全成就花点时间即能拿全，重温一下剧情中那段惊心动魄的逃狱之旅吧。

前段时间在国内比较热的动画《天才麻将少女 Saki》也终于改编成游戏了，因为我本人不熟悉日本麻将的规则，花了很长时间才上手，不过对于看过动画的玩家来说，游戏中的各个事件还原度还是非常高的。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

越狱 阴谋

原名	Prison Break The Conspiracy		
机种	多机种	类型	动作

体验惊心动魄的逃狱旅程！

J.H.

一代美剧精品《越狱》的鼎鼎大名，无论各位玩家是否看过，都应该或多或少有所了解吧！如果各位对 2009 年 5 月结束的这部经典作品仍然意犹未尽的话，跨平台游戏《越狱 阴谋》的推出，则让喜欢《越狱》的玩家有机会重返戒备森严的 Fox River，再次体验电视剧中的经典。

强健体魄

Fox River的活动操场和Prison Industries（简称PI）的工作场地内，都有杠铃和沙袋，靠近后可以练习举重和拳击来提升Paxton的力量和抗打击能力，使他在格斗当中更有优势。拳击即为跟随教练的指示按下相应按键，举重则是连按Y键举起，用左摇杆控制平衡，平稳地举至最高点再缓慢放下视为成功。游戏中只有第一、三、七章有机会提升人物能力，并且都存在提升上限。升满之后图标会闪烁，之后继续练习不再有提升能力的效果。（注：只有人物属性图标后出现白色区域时练习才能提升力量上限）

眼观六路

小地图是 Paxton 在潜行时最好的帮手，行动的目的地都会用黄色的“X”在地图上表示出来。若是找不到最近的路线，按方向右键可以调出整幅地图进行观察。在最高难度下，小地图上不会显示警卫和工人的行动，这就要求各位玩家在每一个阴影当中都要积极调整视角，看清警卫和工人的行动路线，大胆并仔细地前进。屏幕上出现三个红色箭头表明 Paxton 即将被发现，需要立刻躲避。摄像头的观察范围仍然会显示在地图上，并且一般墙上都会有明显的标志，这一点算是比较贴心。Paxton 来到摄像头下方，可以按 X 键跳起让摄像头抬起一段时间，从而让自己可以自由活动。

即刻精通工匠活

撬锁、拧螺丝、转动阀门这三种能力可以算是Paxton潜行路上必备的本领。后面两种不用多说，转动左摇杆即可。撬锁的方法为向上推左摇杆，使得门锁中黄色和灰色的分界点到达指定高度，之后按A键即可卡住黄色的部分。全部卡上之后们就能打开。全部机关的打开速度都可以通过左摇杆控制，摇杆摇动越快，Paxton的动作就越快，也更有可能发出噪音。游戏中打开机关的时候会有各种条件限制，比如在警卫走近之前拧开保险箱上的全部螺丝，在警卫背后悄悄撬开门锁等等，这都需要玩家自己控制打开机关的速度，以免被警卫发现。（注：注意条件限制，例如在警卫背后撬锁，则需非常缓慢地进行，防止发出噪音。）

打人就打脸

整个游戏当中惟一的格斗要素就体现在强制战斗和地下竞技场上，但格斗的难度却不是很高。A 键轻拳和 X 键重拳的组合，连按 Y 键并推动左摇杆的闪避，加上对手体力降至极限时使用 Y 键给予终结技，很容易就能击败对手。当对手倒地时立刻上前按 A 键可以踢向对手，伤害可观。若 Paxton 不幸被击倒，连按 Y 键站起来就可继续格斗。在院子的空地里找到戴着头巾的黑人 King，对话之后就可进入地下竞技场，完成地下格斗可以赚钱。用赢来的钱在 King 处可以给自己纹身，身上六个部位都纹上之后可以解开一个成就。不过纹身并没有任何作用，而游戏中的解释是，“给自己纹身会让你更像一名真正的罪犯”

高难度成就“Invisible”的获得方法

“不被发现完成全部剧情章节”。本成就存在BUG，建议大家一周目选择最高难度进行游戏以获得其他成就，之后删除游戏存档，再以最低难度重新开始来获得本成就。低难度中被发现后，在屏幕出现“按A键继续”字样时立刻退回到X360的系统界面，再进入游戏选择Continue。如果只是在游戏中选择从上一个Checkpoint开始，则无法获得本成就。

QQ群号:77269227

高达 突击幸存者

华丽地解锁全部机体吧！

Lezardsnake
levelup.cn

本作中的隐藏机体可谓非常强力，不过取得条件大多和出击次数有关，笔者整理了一个详细表格，希望给仍然奋战在本作的玩家带来一些帮助吧。

原名 ガンダムアサルトサヴァイブ
机种 PSP 类型 动作

U.C.0079

名称	取得方法
地球连邦军	
G-3ガンダム	ガンダム(MC仕样)使用10次
ガンダム4号机	ガンダム(MC仕样)使用5次
ガンダム5号机	ガンダム(MC仕样)使用5次
ガンダムEZ8	シロー・アマダ使用5次
フルアーマーガンダム	ガンダム(MC仕样)使用5次
ブルーディスティニー1号机	陆战型ジム和陆战型ガンダム各使用5次
ブルーディスティニー3号机	ブルーディスティニー1使用5次
Gブル	ガンダム或者61式战车使用5次
ジオン公国军(吉翁公国军)	
高机动型ザク	アクトザク入手后ザクII使用5次
ザクマインレイヤー	ザクII使用3次
ヅダ	ドム使用2次
ズゴック	ゴッグ使用3次
ズゴックE	ズゴック使用2次并且シャア专用ズゴック购入
リック・ドム	ドム使用5次
リック・ドムII(コロニー仕样)	リック・ドム使用5次
ゲルググS型	ゲルググ使用3次
ジオング	シャア・アズナブル使用5次
ブルーディスティニー2号机	イフリート改使用5次
イフリート改	グフ和ドム各使用5次
ザクレロ	ビグロ使用5次
アプサラスII	アイナ・サハリン使用5次
アプサラスIII	アプサラスI和アプサラスII各使用5次并且アイナ・サハリン使用10次
ヨルムンガンド	ヅダ使用5次

U.C.0083

名称	取得方法
地球连邦军	
ガンダム试作1号机Fb	ガンダム试作1号机使用5次
パワード・ジム	ジム改使用3次
ガンダム试作3号机	ガンダム试作1号机Fb使用10次＋コウ・ウラキ使用5次
デラーズ・フリート（迪拉斯舰队）	
リック・ドムII	ドム・トローペン使用3次
ザメル	取得デラーズ・フリート机体达到一定数量
ゲルググM(シーマ专用)	ゲルググM使用5次
ガーベラ・テトラ	ゲルググM(シーマ专用)使用1回并且使用シーマ5次
ノイエ・ジール	ガンダム试作2号机使用10次

U.C.0087

名称	取得方法
エゥーゴ（奥古）	
スーパーガンダム	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)使用5次
百式	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)使用5次
Zガンダム	取得的エゥーゴMS达到一定数量
ディジェ	リック・ディアス［R］使用5次
ティターンズ（泰坦斯）	
ハイザック(连邦军仕样)	ハイザック(ティターンズ仕样)使用2次
ハイザック・カスタム	ハイザック(ティターンズ仕样)使用5次
ギャプラン	アッシマー使用2次
ガブスレイ	マラサイ5回使用＋ジェリド・メサ2回使用
ハンブラビ	ギャプラン使用2次
バーザム	ガンダムMkII（ティターンズ）使用5次
バイアラン	アッシマー使用5次
バウンド・ドック	ジェリド・メサ使用5次
パラス・アテネ	レコア・ロンド(ティターンズ服)使用5次或者メッサーラ使用5次
ボリノーク・サマーン	メッサーラ使用5次
ジ・O	メッサーラ使用10次或者パプテマス・シロッコ使用10次

U.C.0088

名称	取得方法
エゥーゴ（奥古）	
ZZガンダム	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)使用10次
フルアーマーZZガンダム	ZZガンダム使用10次
ネオ・ジオン（新吉翁）	
バウ	バウ（グレミー专用）使用3次
ガ・ゾウム	ガザD和ガザC各使用5次
ハンマ・ハンマ	マシュマー・セロ使用5次
リゲルグ	ゲルググS型使用5次
シュツルム・ディアス	リック・ディアス［R］使用5次+ゲルググS型使用5次
ジャムル・フィン	リック・ディアス［R］使用5次
キュベレイMk-II(プル专用)	エルピー・プル使用5次
キュベレイMk-II(プルツー专用)	プルツー使用5次
クイン・マンサ	プルツー和グレミー各使用5次

U.C.0093

名称	取得方法
地球联邦军	
νガンダムHWS	νガンダム使用10次
Hi-νガンダム	一名驾驶员官衔达到中将，MS收集率48%以上，用アムロ驾驶νガンダム和νガンダムHWS各25次
ネオ・ジオン（新吉翁）	
α・アジール	ヤクト・ドーガ（クェス专用）使用5次

U.C.0123

名称	取得方法
地球连邦军	
ガンダムF91	Gキャノン和ヘビーガン各使用5次
クロスボーン・バンガード（死亡先锋）	
ラフレシア	铁假面使用5次并且ビキナ・ギナ使用5次

SEED篇

名称	取得方法
地球联合军	
ストライクルージュ	用アスラン搭乘イージスガンダム使用5次
ザフト(扎夫特)	
ゲイツ	ディン(クルーゼ专用)使用1次
フリーダムガンダム	ザフト服的キラ使用5次+エールストライクガンダム使用10次
ミーティア(フリーダム)	フリーダムガンダム使用15次
ジャスティスガンダム	アスラン・ザラ驾驶イージスガンダム出击10次
ミーティア(ジャスティス)	ジャスティスガンダム使用15次
プロヴィデンスガンダム	ゲイツ（クルーゼ专用）使用10次＋ラウ・ル・クルーゼ使用5次

OO篇

名称	取得方法
ソレスタルビーイング(天人)	
GNアーマー(エクシア)	ガンダムエクシア使用15次
GNアーマー(デュナメス)	ガンダムデュナメス使用15次
ガンダムナドレ	ガンダムヴァーチェ使用5次
ガンダムスローネツヴァイ	ガンダムスローネアイン使用5次
ガンダムスローネドライ	ガンダムスローネアイン使用5次
国联军	
アンフ	ティエレン地上型使用2次
ティエレンタオツー	ティエレン宇宙型使用3次
AEUイナクト	AEUヘリオン使用5次
アグリッサ	アリー・アル・サーシェス使用5次
ユニオンフラッグ	ユニオンリアルド使用3次
ユニオンフラッグカスタム	グラハム・エーカー使用5次
オーバーフラッグ	ユニオンフラッグカスタム使用5次
アルヴァアロン	アルヴァトーレ使用5次

中文游戏风向标

台湾微软在今年4月刚刚公布一个令人振奋的消息，5月发售的《心灵杀手》(Alan Wake) 将会进行中文化，对于中国玩家绝对是非常值得期待的一件事。《心灵杀手》讲述的是恐怖小说作家 Alan Wake 因痛失爱妻，来到华盛顿的一个小镇 Bright Falls，随后在这里遇见了一连串神秘莫测的故事。为了避免使自己卷入无尽的噩梦之中，他必须一个人解开所有谜题。另外，微软也将在台湾等地发售限定版，包括珍藏小说、游戏的OST、限量DVD，还有限量的虚拟物品兑换卡，而美版的《心灵杀手》将于2010年5月18日发售。

QQ群号:77269227

咲 Saki 携带版

原名	咲 Saki Portable		
机种	PSP	类型	桌面棋牌

岭上开花，自摸！

去年的热血麻将动画《天才麻将少女 Saki》一经播出立刻吸引了无数宅男的眼球，动画里的角色们不但在萌战里表现出色，而且还引起了日本国内的一阵麻将热。在动画结束后不久就公布了其游戏化的消息，而在游戏发售日甚至出现了疯狂抢购导致游戏一度卖到断货。

我是戳锅漏
levelup.cn

角色能力介绍

宫永咲

起手配牌容易出现刻子，摸到的有效牌里也以能组成刻子的牌居多，杠牌后发动能力，大大提高岭上牌出现有效牌的几率，在听牌时杠很容易实现岭上开花。

原村和

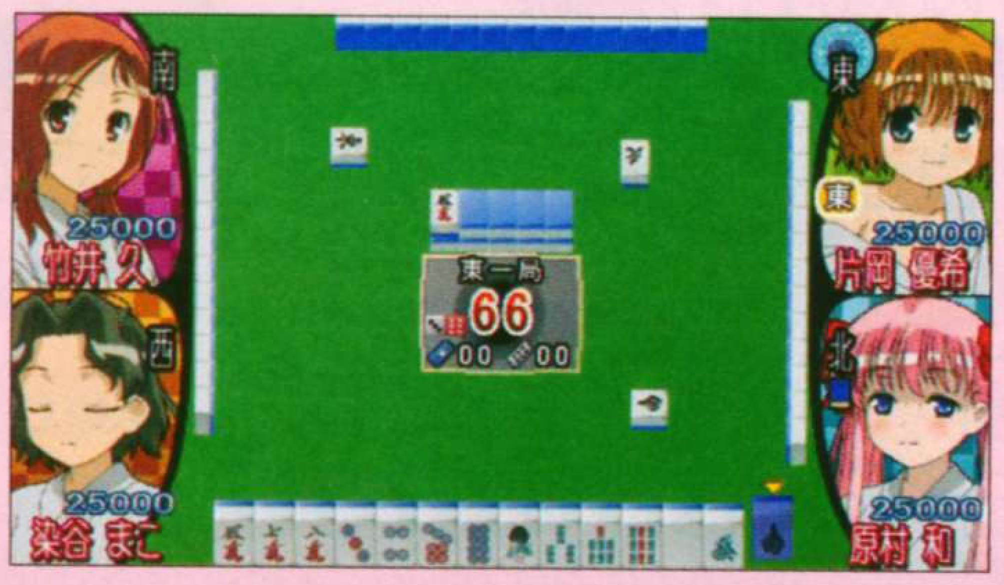
没发动能力时会指示玩家打安全牌（暗色的牌），能力发动后变为电脑麻将界面，此时摸到有效牌的几率提升。

片冈优希

开局发动能力，前几局里起手配牌好并且摸到有效牌的几率大大提升。

竹井久

听牌后发动能力，不管是否鸣牌，听牌数越少摸到有效牌的几率就越大，很容易出现立直、一发的情况。



染谷真子

南局时发动能力，能力发动后起手配牌变好，摸到有效牌的几率提升，并且会显示危险牌（红色的牌），危险牌并不是一定就会点炮，玩家可根据实际情况来进行选择。

天江衣

可以预知对手是否听牌（对手听牌时牌呈红色），在听牌或快要听牌时发动能力，可让对手摸到有效牌的几率下降，听牌后出现海底捞月的几率大增。

龙门渊透华

可以预知对手是否听牌（对手听牌时牌呈红色），高翻数立直时发动能力，很容易出现立直、一发、自摸的情况。

井上纯

鸣牌时发动能力，一巡内自己摸到有效牌的几率增加，对手摸到有效牌的几率降低。

福路美穗子

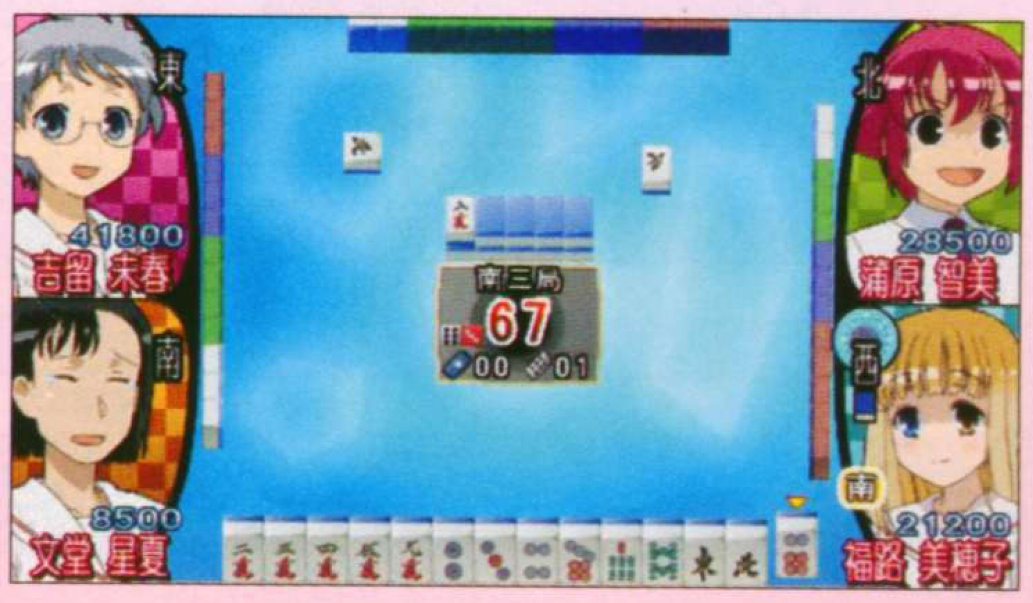
南局发动能力，可以分辨出对手的手牌，绿色为条子、蓝色为筒子、红色为万子、无色为字牌。

池田华菜

点数在10000以下发动能力，起手配牌变好。

吉留未春

在有人听牌时发动，能力为防止打出别人会胡的牌（弃牌时会出现打不出去的情况，并且有音效提示）。



妹尾佳织

随机发动，一定几率起手牌为役满牌型，算是所有角色中最变态的能力。

东横桃子

东局后半或南局发动能力，桃子进入隐身状态，所有鸣牌全部禁音，并且在吃、碰、杠、胡桃子的牌时有时间限制（时间限制对NPC无效）。

挑战模式（チャレンジ）

挑战模式中一共有 21 个任务，玩家要根据任务的要求来进行牌局，达成要求后即可完成任务，从而获得对应的奖励。前 19 个任务对应的奖励都为 CG 图片的收集和各个角色的换装，最后 3 个任务对应 3 位隐藏角色的开启，需要完成故事模式的前 9 话后才会出现。其中最后一个任务需要在半庄里让原本分数只有 1000 的梦乃成为第一名，难度不低。挑战模式里的牌局默认为普通难度。

自由对战模式（フリ - 对局）

在这里玩家可以选择控制游戏中的任意角色进行麻将对局，可以根据不同角色的能力来制定与其对应的打牌方式，有着相当高的自由度。对战分为个人赛和团体赛，个人赛里除了可以自由选择所有的角色外，还可以对角色的服装进行更换，不过前提是要完成挑战模式中对应该角色服装奖励的任务。团体赛需要在五所中学里选定其中一所，然后像动画那样决定出场顺序，全部五人完成对局后根据最高分来判定胜负，团体赛里不能更换角色衣服，也不能使用隐藏角色。

QQ群号:77269227

没有声音，游戏就缺失了灵魂的一角

——探访游戏世界的音乐家们

在游戏世界中，音乐是必不可少的元素之一。随着现代音画技术的进步，游戏音乐的概念渐渐从简单的音效或旋律，进化为与电影配乐表现力并肩的存在。甚至某些游戏音乐大有喧宾夺主之势，比游戏本身更让玩家津津乐道。今天我们就给大家带来九位业界当红作曲家的生平访谈和轶闻趣事。

文 Nai 美编 NINA

光田康典

西浦智仁

甲田雅人

植松伸夫

樱庭统

田中宏和

下村阳子

目黑将司

近藤浩治

QQ群号:77269227

光田 康典

PROCYON STUDIO 作曲 编曲 制作人

在原来的Enix（现Square Enix ）任职期间，创作了《超时空之钥》和《异度装甲》的音乐，而后成立自己的工作室——PROCYON STUDIO。除了为游戏配乐之外，也担任动画和歌手的音乐制作人。

《Colours of Light》——光田康典人声演唱歌曲集，2009年8月26日发售，含税2940日元。收录了光田氏至今为止，包括《异度装甲》和《时空之轮》结尾曲在内的诸多人声演唱歌曲中精选出的15首，其中还包括现在已经入手困难的几首歌曲。

近期注目 Check New！

一度因为不能负责作曲而想到辞职

早期的光田康典非常沉迷于电影，所以最初的梦想是做一名电影配乐师。由于当时就读的专门学校的老师经常负责一些游戏的配乐，受其影响，光田也顺利地进入了Square。但是让他没想到的是自己负责的工作仅仅是效果音和把一般曲子数码化等等零碎的事，根本没有机会自己作曲，也没有人让他作曲。就这样，到入社第三年的时候，终于向坂口博信说出了辞职的话。没想到对方的回答却是“要是没有制作效果音的家伙也不好办啊”。上司这么一说，他就找来一帮能替自己做效果音的家伙，于是自己就有机会尝试一下作曲。之后万没想到有人告诉他“有一款很厉害的大作需要作曲，你要不试一下？”那款作品既是《超时空之钥》。

想配乐，先要吃透游戏的设定

光田康典作曲的时候有一种执着，不把这款作品的世界观和人物关系以及故事脉络吃透，不会下笔作曲。他必须站在一个能一览大局的角度，对各个角色有生动的感性认识之后才能为其配乐。其实这是不难理解的，但是游戏的制作方有时候却并不能理解，单单一句“给谁谁写个主旋律”就完了。当然对于作曲家来说写是能写的，但是，要是想表现出细节和丰富到位的感情很难，说白了，这样作出的曲子很肤浅，不是能拿得出手的好东西。

致力于扩大游戏音乐的影响力

在《异度装甲》中首次使用了人声演唱的主题曲之后，光田发现比起乐曲来说，还是真人演绎的歌曲更有表现力。为了将此路线坚持到底光田最后还是选择了独立。独立之后的他想尝试各种类型的音乐创作，其中尤其想尝试的是电影的配乐。但这是他个人的一个愿望，作为公司的近期目标是《KORG DS-10》（编注：一款NDS上的音乐工具软件） 。希望通过这款软件让大家都能体验到创作音乐的乐趣，因为只有如此才能提高音乐的价值。“如果能通过这款软件培养发掘出一些有天赋的音乐家就再好不过了。”他如是说道。

▲还曾经为国产PC游戏《第七封印》担当配乐。

真实的光田康典

——光田康典与网友的对谈

Q：您好，我叫小波。玩了《超时空之轮》后，民族风的音乐一下子俘获了我的心。我的梦想也是从事音乐这行，但是我不是正规学音乐的学生，全凭自学是否根本不行？您当初是怎样的？您觉得在音乐的道路上最最困难的是什么？

A（以下皆为光田本人）：这个问题其实回答过很多很多遍了。我个人基本上全是自学的。自学也好科班也好不是真的难关，真的难关是要付出比别人数倍的努力和对音乐持之以恒的热情。也即是说真正的敌人不是外界，而是来自自身。请加油。

Q：您好，初次拜见。我是一个正在为将来苦恼的少年......看了您的简历以后很佩服，总觉得您是一个永远向前的乐观的人。是不是想成为音乐家需要很多很多的积累，在哪里才能积累到这些东西呢？您当初是不是丝毫没有过不安呢？在如同过独木桥一样的音乐界是如何闯出来的呢？问了和音乐本身无关的话，抱歉。

A：哈哈，简历那玩意多少有些装酷的成分。实际上我算不上“永远乐观向前”的人。我无论怎么想自己，都只是一个凡夫俗子，有一般人的苦、一般人的痛、一般人的愁。如果非要说自己的成功经验的话，除去漂亮话不提只有一点：设立一个比较实际的目标，然后心无旁骛地沿着这条路走下去，但是不安和怀疑仍然有，那样的时候，努力对其视而不见而已。

Q：您好，我叫翔太（音），我是从《超时空之钥》开始听您的作品的，有一种被治愈的感觉。我想问问您在作曲的时候，会不会暂时陷入困难的状态呢？万一陷入到了这种状态该怎么调整？对人气作曲家问这种奇怪的问题失礼了。

A：不是暂时，而是80%的时间都是这种困难状态，灵感泉涌的时候很少。可以说我的工作过程也是在和这种状态战斗的过程。至今没有什么好办法，我一般的习惯是：在实在绞尽脑汁也下不了笔的时候，听听别人的音乐缓解一下。

QQ群号:77269227

西浦 智仁

Level–5　音乐监督

从 Level–5 创立初期开始负责本社作品的音乐，Level–5 的灵魂人物之一。主要负责过的作品有《暗云》、《暗黑编年史》、《银河游侠》、《莱顿教授》系列等等。

近期注目 Check New！

《莱顿教授与魔神之笛》原声音轨。系列最新作《莱顿教授与恶魔之笛》的原声音轨，总计收录 25 首曲子。随着《莱顿教授》系列近年来的不断发展，西浦的音乐也将越来越被我们熟知。

从流行乐到重金属再到爵士乐都是爱

小的时候西浦喜欢流行音乐，经常会听一些美国乡村民谣的曲子。之后初中二年级的时候加入了学校的乐队，开始渐渐对古典音乐着迷，其中《彼尔・金特组曲》 对他的影响最大。但没有多久他就退出了乐队。升入高中后的西浦来了个一百八十度的大转弯，开始玩起了重金属。再到大学，竟又转向爵士乐。由此可见，多种风格的音乐对他都有所影响。

以手风琴为主的《莱顿教授》系列

《莱顿教授》的主题曲最早就是以手风琴为主的，西浦试着做了一曲给日野社长听了一下后，“这块不错，发挥一下” 日野社长这样对他说道。虽然最初这一曲不是主题曲，但是完成后的效果还是很不错的。这部分中有一段手风琴快弹，Level–5 请来了号称日本手风琴第一人的桑山哲也来演奏，桑山先生在演奏过后也给出了 “够难” 的评价。

对于作曲家来说最最重要的是“个性”

西浦总是说，作曲家最最应该重视的应该是个性。随波逐流，一味迎合流行的人充其量只能红一时，不会长久。因为谁都可以代替他，“非此人不可” 的个性是最重要的。所以未来希望成为作曲家的人们最应该重视和磨砺的是自己的个性。

甲田 雅人

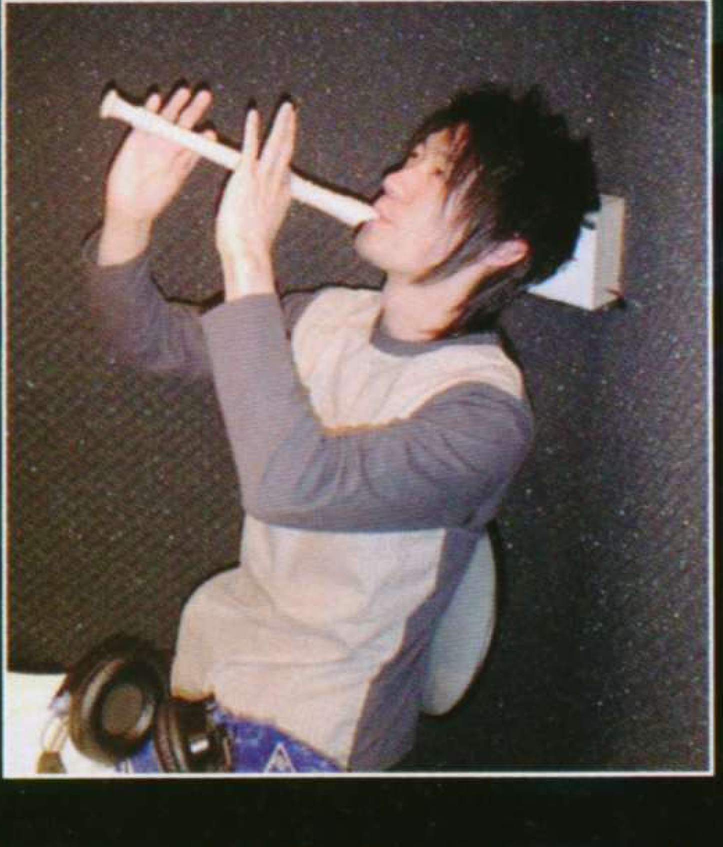
DesignWave 所属作曲家

在 Capcom 时负责过 “《鬼泣》系列” 和 “《怪物猎人》系列” 的音乐。2003 年从 Capcom 退社后的作品包括 “《荒野兵器》系列”，和《最终幻想 XI》的部分音乐。

《怪物猎人 5 周年纪念 乐队音乐会版——狩猎音乐祭》，2009 年 8 月 19 日发售，税入 3570 日元。收录了于 2009 年 5 月 6 日东京艺术剧场举办的现场音乐会的内容。包括东京爱乐交响乐团、民族乐演奏者、以及歌姬优美演绎的乐曲在内的共 13 首作品。

近期注目 Check New！

进入 Capcom 的契机是《街霸 II》的包装盒



甲田是属于正规科班出身的音乐学生。当初选择音大的时候只是觉得既然未来的梦想是音乐，那么进了音大应该就会水到渠成。但现实却给了他不小的打击，学生时代的他几乎一筹莫展。机会来自一个意外的巧合，大学时和甲田一起玩乐队的几个哥们儿非常喜欢《街霸 II》大家没事就在一起打。他注意到游戏包装里面有一个 Capcom 的 “顾客服务中心” 的电话，他想 “如果把这个电话号码的前几位改一下或许就是公司的电话。抱着试试的心情打过去，万没想到通了，于是乎他厚着脸找人家要了报名资料和表格，就这么闯进了 Capcom，这个故事听起来像胡扯却是真的……

自身的转机乃是《鬼泣》

加入 Capcom 后甲田一直负责街机部分的音乐。由于街机的环境比较嘈杂，往往需要劲爆的 BGM，甲田的创作风格也随之做了改变。一个突然的机会，《鬼泣》制作部门需要借点人手帮忙做音乐，便把他抓了去。在那里他初次尝试了剧情化的音画配合，那种表现力令他兴奋，也坚定了他今后从事这种创作的决心。之后离开 Capcom 对他来说也未尝不是一种转机，用他自己的话说 “离开了公司，才知道有公司罩着的时候是多么幸福。” 有失必有得，辞职后毕竟收获了自由，抱着危机感和进取心的他作曲速度也大为提升了。

招牌作品 《英雄之证》

《怪物猎人》耳熟能详的主旋律即是出自这位甲田雅人先生之手。这首《英雄之证》如今已然成为猎人大军的进行曲，系列的招牌旋律。多少个日夜，猎友们打开 PSP 首先在耳边响起的这首激昂的曲子，是否也是一段回忆的见证呢？

QQ群号:77269227

植松 伸夫

Dog Ear Records 代表作曲家

曾经的“《FF》系列”当家音乐人。除了尽人皆知的“《FF》系列”之外，还参与很多包括动画在内作品。独立后所属与 Dog Ear Records，最近作为歌手的制作人正在活跃中。

《植松伸夫的十个小故事》，3月10日发售，3000日元。植松伸夫亲自策划，包办作词作曲的最新 CD。整张 CD 主题温馨阳光，共收录 14 首曲子。其中还包括 Level-5 新作《幻想生活》的插曲。

近期注目 Check New！

“Square 离家近——”

记得《灌篮高手》里陵南的教练问流川枫“为何选择湘北，不去陵南？”的时候，流川枫的回答是“湘北离家近啊——”。植松伸夫也是一样的情况。20 岁刚出头的时候，一心想成为作曲家的他不知道如何才能踏进这道门，憋在神奈川县的一个小城市里郁郁寡欢。那个时代游戏这个产业还没有像现在这样被广泛认可。当时他有一个朋友在 Square 打零工，问他“我们公司就在你家门口，现在缺一个作曲，你不试试？”植松泪眼汪汪地不断点头，一个作品从未被肯定过的男人，终于有工作了。时间却如白驹过隙，回过神来的时候已经是 30 岁的人了。这时《FF》也成了人气系列，一作一作 FAN 的期待越来越高，国内国外都有了大量粉丝，老植也越来越有干劲。再一晃，50 了，人生如梦。

辞职带来的改变

关于植松伸夫从 SE 辞职的原因，外界其实没有一个固定的说法。他自己搞笑地说过，辞职的原因是公司搬到新宿去了，离家远了上班不方便。其实真正的原因其一是上班族当腻了；其二是不想被别人一提就是“FF 的植松”，他觉得这样不公平，自己被限制住了。离开公司以后，他另起炉灶开了一间小小的作坊似的公司。人虽不多，但是比起大公司来说预算和时间的安排都不紧张，人少也更便于大家思维碰撞。现在除了作曲以外，植松伸夫还在尝试往别的事业发展一下。

对今后游戏音乐的展望

这个问题在一次采访中植松伸夫这样回答道：“一言以蔽之，再也没有必要做什么电影式的游戏了。做那些或许是让人兴奋的事，但是同一厂商做得多了，大家必然会厌烦。不仅仅是音乐领域，游戏产业自身现在都在朝着一个难以预料的地方走去。我希望看到更多回归游戏根本的作品，这不仅仅是对创作者，也是对企业和制造商的寄望。真是有心做点什么的人，最后做出的东西必定是有个性的，不可能和别人类似。也就是说之所以现在这么多雷同的作品，就是因为没多少人在按照自己的想法做东西。我希望看到更多千奇百怪的、五花八门的东西，这才是产业健全的表现。而想要做出这样的作品，那些朝着谁也没有染指过的地方迈出第一步、敢于摸着石头过河的人，才是这个时代需要的英雄。”

音乐职人与料理职人

除了音乐之外，植松伸夫的一大爱好就是料理。“男人的料理原本是不值得拿出来显示的东西，但是还是想跟大家分享一下。比如最近在研究汉堡和炸土豆饼。炸土豆饼怎么想都不是新鲜玩意，但是我的炸土豆饼可不一般。比如我会亲自把法式长棍面包磨碎，做成面包渣。再下一番功夫的话，还能搞出更美味的土豆饼。如果问我为什么作曲啊、音乐会啊、海外演出啊、这么忙的情况下还有功夫沉迷料理，我的回答是：料理对我来说和音乐是一样的。自己作的曲子总想给别人听吧？自己做的饭也一样，总想着能给家人朋友分享。我打心眼里喜欢那种从零开始创作一个东西的过程，从这个角度来说，料理和作曲不是一样么？”

▲“FFX 钢琴曲集”经典中的经典。

我忽然觉得料理也好，作曲也罢，创作者身为职人的精神也许正如植松伸夫所说的，要有一颗为了别人的满足竭尽全力的精神。

植松伸夫在中国的人气和知名度可以说在一定程度上是超过其他几位的。大部分中国玩家是从王菲一曲《Eyes on me》开始认识植松伸夫。后来随着《FF》的影响力越来越大，在中国玩家眼中植松伸夫几乎是游戏音乐教父的代名词。今后这位职人乐者在人才济济的游戏音乐界能给我们带来怎样的惊喜呢，我们拭目以待。

▲ PSP 游戏《不可饶恕》主题曲“远くからあなたを”，简单却有味道的一曲。

QQ群号:77269227

樱庭 统

作曲家 键盘演奏者

“《传说》系列”、“《星海》系列”、“《女神侧身像》系列”的作曲家，除游戏之外还参与一些动画和电视剧作品的音乐创作。其作品的特点是和游戏的场景转换配合紧密，擅于将场景的意象用音乐传递给玩家。

近期注目 Check New！

《圣恩传说 OST》 2月10日发售，税入4700日元。感受原汁原味樱庭风的4枚组CD。包括当红歌姬Boa担纲的主题曲《守りたい～White Wishes》在内，全100曲超值收录！

从作曲到编曲全部自学成才

和很多音乐人一样，樱庭统学生时代也是玩过乐队的。比起某些同行也许他的入行经历比较普通：当时的一家PC游戏小厂招人做音效，樱庭投了简历和作品小样过去，录取了。20年来参与了很多名作的开发，但是他本人并非铁杆游戏迷，对游戏不能算精通，平时也不怎么玩。作曲和演奏都是自学的，所以很难当老师。因为自己没有被教的经验，怎么能教别人呢？这也是他烦恼的一个地方，想提携后辈，但是力不从心。

作曲速度世界第一？！

他经常被问到这个问题。其实即使对于樱庭来说，一款作品的片头曲还是很耗时间的，除此之外的大概4个小时一曲。灵感来时5分钟一曲的事也是有过的。曾经有一个手机游戏要他作片头曲，对方打来电话跟他说希望30分钟以后就要成品……这本身就是不可思议要求，没想到樱庭集中精神15分钟就把文件打包给对方传过去了，可谓神奇。

对于战斗BGM的执着

“因为战斗音乐是要被玩家反复听的，所以一首战斗音乐的素质高低极其重要”樱庭统本人这样说过。从他的作品中挑出一首战斗BGM的经典的话，想必应该是《女神侧身像》初代的战斗音乐，悠扬中有激昂，百听不厌。无论其本身素质或是在玩家中的口碑都堪称经典。

◀“前往死亡之地的人们啊……”伴随着这句开场白响起的BGM的确令人余韵绕耳。

田中 宏和

Creatures 董事长社长

代表作《mother》、《口袋妖怪》系列。曾经参与开发了FC和gameboy等硬件的音源开发。现在担任Creatures董事长及社长。

近期注目 Check New！

《口袋公园Wii～皮卡丘的大冒险～》2009年12月5日发售，税入4800日元。以超人气角色皮卡丘为主人公的动作冒险游戏，玩家可以自由操作皮卡丘和其他的口袋妖怪在“口袋公园”，一个满载惊喜和乐趣的地方玩耍冒险。

曾经的游戏音乐制作

田中和宏踏入业界的时候，游戏制作还没有像现在这样细分化。所以虽说是担任游戏的音乐制作，其实包括基础音源设计在内都要亲自动手。也即是说和现在游戏工业中各司其责的流水线作业不同，那个时候的作曲家甚至都要懂程序。从职业经历来说，田中的个人转机的确是在任天堂。担当了《口袋妖怪》剧场版和TV版的音乐制作，在参与《mother》制作的时候更是遇到了系井重里和石原恒和两位提携他的重要人物。从此便踏着人和地利的阶梯一步一步走了上去，不能不说是受了些命运的恩惠。

▲八十年代的田中，在大阪的一次现场演出，绝对摇滚少年。

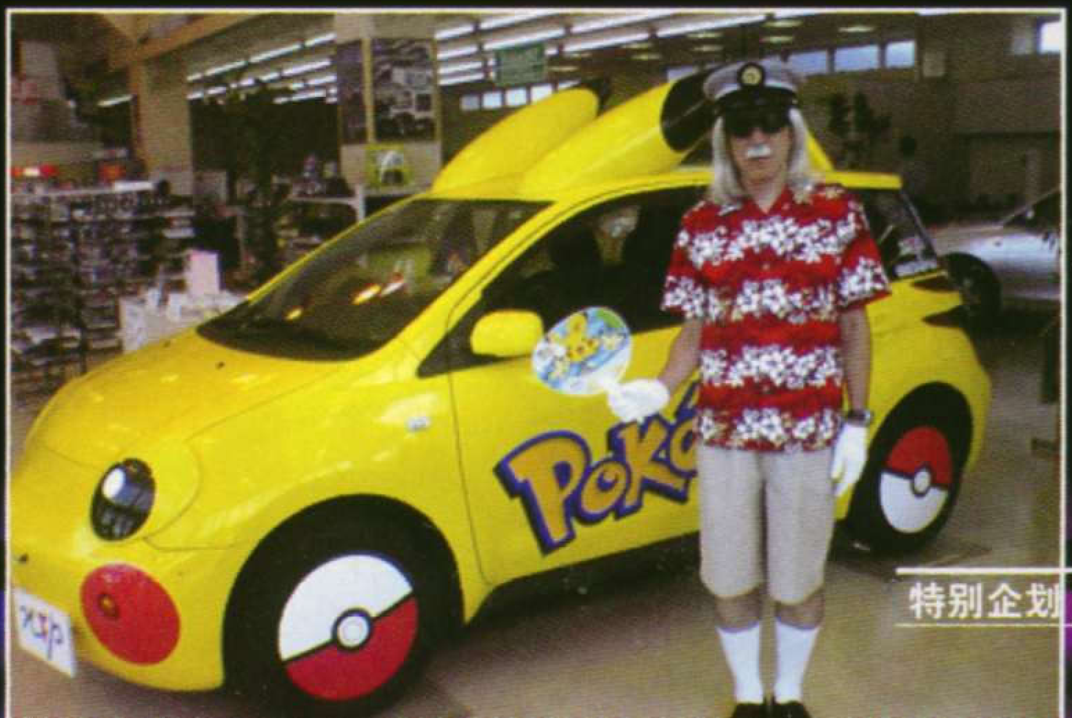
游戏音乐与电视电影音乐不同

田中和宏有一个稍稍与众不同的观点：不要把“游戏的音”归为“游戏音乐”。“游戏的音”只是游戏中的一个有机的部分。游戏本身和配乐是相辅相成的，但是如果不是游戏扎实好玩，音乐就毫无意义。和植松伸夫的观点类似，他也不赞同游戏一味地电影化，游戏有其独特之处，那就是互动性，这个是游戏最大的特点和优势。高互动性的游戏中的声音多元化表现才是所谓游戏音乐的前进方向。他曾举过这样一个例子：玩家操作游戏中的角色一动的瞬间，发出的“效果音”才是游戏音乐应该执着的精髓。

发掘新人是大事

现在已经身为社长的田中和宏有一项爱好就是培养新人。他觉得新陈代谢是一个必然，看到后辈身上有他没有的才能应该虚心汲取，以自己丰富的经验指点后辈成长也是义不容辞之事，何况教学亦是相长。相信这位如今已是大叔的昔日摇滚少年，今后依然会在音乐之路上勇往直前。

▼田中亲自驾驶“皮卡丘”，能坐上这辆车的小朋友真幸福啊。



QQ群号:77269227

下村 阳子

Studio Midiplex 作曲家 编曲家

经过 Capcom 和 Square（当时），以及单飞之后的活跃，下村担纲的名作可谓如雷贯耳，最早的传奇名作《街霸 II》（当时笔名“SHIMO”）、“《寄生前夜》系列”、“《王国之心》系列”的音乐皆是下村阳子的得意之作。

近期注目 Check New！

《钢琴曲精选 王国之心 战斗与地图音乐》1 月 13 日发售，税入 2500 日元。《王国之心》全系列地图及战斗音乐收录，包括最新作《王国之心 梦中诞生》在内，全钢琴曲 9 首收录。

与大作有缘

近几年，下村阳子以一种原本就很强劲，且势头越来越强的姿态频频出镜。身后有《街霸 II》、“《寄生前夜》系列”、“《王国之心》系列”、

▲阳子大姐的设备是 Digital Performer 和 MacG5。

《圣剑传说 legend of mana》、《超级马利奥 RPG》等大作，手头上还有《最终幻想 Versus XIII》、《最后的战士》、《异度之刃》等等超瞩目大作，已是红得发紫。下村阳子本身的音乐风格就是“多变”，善于驾驭多种题材的作品，配合故事背景和作品风格，其音乐也能随之时而梦幻，时而诡异，时而浪漫，时而劲爆。Nai 个人也十分喜爱她的音乐，在多变的背后我隐隐约约感觉到的一个核心其实是——纯真。也许正是阳子大姐多变的风格，才使她的音乐能与各种题材的作品相得益彰吧。

对自己的作品视如己出

经常会有 fans 把下村阳子的音乐称为“下村节”——具体指的是她的一首战斗 BGM。至于为什么她自己完全没有头绪。刚开始工作的时候，她就觉得一个音乐人“个性”是最最重要的。被 fans 们称为“下村节”想必也是对她个性的一种证明吧。阳子大姐自己也说，目前还挑不出一首代表作来，自己的作品就如同自己的孩子，对哪个都有爱。

▶“虽然愿意尝试游戏音乐之外的工作，但是果然还是那种互动体验中的音乐表现才是我中意的，我果然还是爱游戏啊”

目黑 将司

Atlus 所属 作曲家

主要负责 Atlus 的《女神异闻录 PERSONA》系列作曲，更在 2009 年举办的“女神异闻录 PERSONA 音乐会”上展示了吉他独奏，今后也将作为演奏者活跃。

近期注目 Check New！

《女神异闻录 PERSONA 3 携带版原声音乐集》，2009 年 11 月 25 日发售 税入 1995 日元。包括真人演唱歌曲 4 首在内的全 10 曲收录。四首真人演唱的歌曲素质都不低，而且价钱超值，有爱的玩家心动了没有？

进入业界的理由是，单纯地“想作曲”

说来有些奇妙，目黑将司大学时候的专业是“流体力学”，不用联想也能知道跟音乐八竿子打不着关系。但是由于学生时代玩过乐队，自己又对游戏有兴趣（自称喜爱在 PC 上玩 FPS 游戏），选择工作的时候就尽量往这块贴。但是几乎所有的游戏公司都喂了他一口闭门羹。

▲系列最新作《女神异闻录 PERSONA3 携带版》。加入了一位女性主人公。

失落之余的他问了问自己的心，究竟为什么要选择游戏公司。得到的答案是——就是想作曲。果然希望往往在绝望的尽头，一家名不见经传的小厂 Atlus 对他敞开了大门，1996 年，他成了一个每个月靠作曲领薪水的男人。

能来 Atlus 是幸运

小厂不比大厂听起来有面子，但是小厂也有自己的好处。只要干劲十足，又有能力，入社两三年就能成为一款作品的音乐导演了。不至于像大厂一样，新人要等啊等、熬啊熬不知道何时才能出头。好处之二，在小厂容易有发言权，每个人都能充分发挥自己的意见。入社后的目黑将司工作非常努力，通宵达旦是经常事。想来也是：学流体力学的人听上去虽然倒是挺厉害，但是一个学流体力学出身的年轻作曲家就不是那么有底气了。惟其如此，目黑的成功路上最重要的一条就是“努力”。小公司的好处之三，就是有“特权”。几年前目黑曾经要求单独使用一间“包厢”，因为这样一来不至于耳朵痛，二来能实际像玩家一样感受音乐从喇叭中流出的感觉。没想到这个略带任性的意见被全票通过了，就这样他有了自己的“小黑屋”。这件事至今还总被他当笑话提起。

▲目黑的工作室，桌边那把吉他就是传说中的 Fender 的 Stratocaster！ Nai 见过的这款吉他的标准版——15 万日元左右，各种特别版价格还能翻倍。不过图上这把似乎是更便宜一些的版本……

QQ群号:77269227

近藤 浩治

任天堂

大量参与过"《超级马里奥》系列"，"《塞尔达传说》系列"的音乐制作。最近作品是《塞尔达传说 灵魂轨道》。除作曲之外，最近还担当任天堂音乐部统括。

近期注目 Check New！

《超级马里奥银河》，2007 年 1 月 1 日发售，税入 5800 日元。马里奥以星球和宇宙空间为舞台大显身手。近藤先生担任游戏的音乐音效顾问，并有两首亲自作曲。本作的口碑和质量都很高。

偶然间看到的招聘广告决定了命运

近藤大叔笑起来很可爱，和马里奥游戏的整体感觉也很贴近。当近藤大叔还是小孩子的时候参加过电子琴教室，为了考试或者比赛之类的虽然尝试过作曲，但是并不是凭兴趣作曲的。更没有特别想当过什么作曲家。近藤年轻时的理想是做一名音响器材师。在大学毕业的时候，一个朋友在大学的就职招聘栏里看见了任天堂的招聘广告，那位朋友知道他对游戏有兴趣就把这件事告诉了他。现在想来如果没有这位朋友，近藤浩治也许就无缘任天堂了。

没有所谓的"马里奥风"音乐

经常能听到"这是马里奥风格的音乐"、"这段曲子像塞尔达！"这样的话。近藤大叔却表示完全不知道什么是"马里奥风"。何出此言呢？大叔的解释是："游戏中的"音"是个综合的概念，其中包括 BGM 和效果音，二者结合故事以及角色动作所演绎出的效果才重要。马里奥是一个以跳跃为主的轻快阳光的游戏，那么制作这款游戏音乐的人只需要把心投入到这款游戏里，感受其乐趣所在，自然而然地舒展自己的创作灵感就够了，而不是把自己禁锢在"我写的曲子适不适合马里奥啦"之类的框框里。塞尔达也是如此，塞尔达重要的是画面的空气感，作曲者必须表现出这种空气感和积极的冒险感。"我们可以看出近藤大叔正是秉持着这种绝不进入框框的精神，才把每一作的马里奥和塞尔达的音乐写的如此精彩别致。

▲音乐会上正在全神贯注演奏的近藤浩治，颇具艺术家气质。

对于技术的展望

"游戏音乐和电影音乐，以及直接听 CD 的音乐有很大不同。游戏是即时变化的，如果将来电脑技术再一步进化的话，由人演奏的音乐也能随着玩家战斗的情况改变。战斗激烈的时候音乐的演奏也趋近激昂；转到悲伤低迷的画面，音乐自然地随之悲伤。这种变化是即时的，和现在按程序安排的不同。如果能实现这样的互动，那么我们作曲家的用武之地就更广阔了。"

■可爱的酷栗宝，Nai 最喜欢的游戏角色之一。

近藤大叔一问一答

Q：灵感涌现的场所是哪里呢？

A（近藤）：自己家，其次是回家的路上或者休息日散步的时候。在外面想好的旋律一回家赶紧写出来。当然，实在忘了的话也就算了。

Q：喜欢什么音色的乐器？

A：大提琴，我花了将近十年练习大提琴。但是由于时间确实太紧，现在拉的也不是很好。如果拉得好的话在作曲时能用上就好了。

Q：给想成为游戏作曲家的人一些寄语吧。

A：悟性最重要。一边看着游戏的内容一边思考如何写曲子，这时会有无法言传的感受，作曲家的工作就是把这种感受转化为音符，这个过程就需要一定悟性。

◀这就是传说中的"达拉不卡"。

近藤大叔最喜爱的一件乐器是一种阿拉伯的民族乐器，名为"达拉布卡"的单面鼓。原来大叔本是一个节奏感不好的人，为了磨练自己的节奏感就想打鼓，但是一直没有机会。直到有了 Wii，用《Wii Music》的打鼓游戏练习过一阵子，但是依然不能尽兴。而在家里买个大鼓来打必然被骂，所以才买了这个以前就相中的小鼓——"达拉不卡"，现在技术正在精进中。

QQ群号:77269227

胜负师：这次的自由谈入选的两篇文章都是纯正的游戏点评，有意思的是，作者所提及的观点与我们常听到的情况可能有所不同。《北斗无双》因为其慢热的特点，很多玩家在尝试之后就选择了封盘，看到别人的批评，自己也上去踩两下，这样一来，负面的东西自然就多了。而认真玩过之后，出于 FANS 的爱与宽容，事实上还是可以找到不少优点的。至于万民景仰的《战神 III》，也非十全十美，出于 FANS 的爱与严苛，要找出它的缺点，可以说一点都不难。各位不妨听听这些声音，即便心态和要求不同，也可以作为一种参考。(tt@ucg.com.cn)

无双系列的异类新成员

近来最具争议的游戏莫过于日本光荣公司在 3 月 25 日发售的《北斗无双》了。这是光荣自《高达无双》后的另一款由人气动漫作品改编的无双新系列。正如 2007 年《高达无双》横空出世后的情景一样，这次的《北斗无双》似乎也不受人待见。在国内各大游戏论坛中，那些《北斗无双》“极速测评”的内容多半都不是在推荐游戏，而是一次次地吓退之前还对本作感兴趣的玩家。难道《北斗无双》真的就如此不值一提吗？玩半个小时取出飞盘当真就是本作应有的下场？当然不是。《北斗无双》是一款标准的慢热型游戏，如果在早期就放弃本作，那恰恰会错失一款富有新意的作品。至少对于无双系列而言，这种新意无处不在。

它的名字叫“北斗”

本作在去年的 TGS 期间一经公布便受到玩家的广泛关注和猜测，因为这是无双第一次涉及到热血漫画的题材。之前的《高达》主要表现星河交战的磅礴气势，还勉强能跟无双系列一贯的战术动作游戏玩法挂钩。但这次的《北斗神拳》却完全行不通，因为《北斗神拳》是热血系漫画，在原著中常常都是以一敌众的战斗配置，基本没有双方交战的大场面。这使得关卡设计成了一个大难题，再用以往无双的模子去套绝对行不通。所以，如果想要继承原作的精髓同时成为新的无双，在玩法上的改变已不可避免，而这也正是出现争议的原因。

《北斗神拳》是一部描写众多武斗家与命运抗争的作品，所以无双化后角色动作的设计成了最为重要的一个环节，而在这点上，《北斗无双》还是非常用心的。首先将所有的角色分为了北斗神拳流、南斗圣拳流和特殊流这三个流派。不同的战斗系统，出招方式也各异，让玩家在使用不同的角色时感受到不同的乐趣：在打法上，北斗和南斗相生相克，生猛的北斗神拳在与南斗圣拳战斗时有着高攻的优势，但一板一眼的拳路又难免会被快速刁钻的南斗圣拳中断并逆转战局。而特殊系则善于游击作战，主动拉开双方的距离回避了近战差的弱点，还能把攻击和地形相配合（油桶和墙壁）有效地重创对手。本作的动作设计突出了角色的个性，不再只是让玩家连续按键，变得更像是纯粹的 ACT 游戏那样需要一边思考一边应战。当大家在挑战篇中单挑 BOSS 时，便能强烈地体会到本作的这种制作倾向。

《北斗无双》这次对原作奥义的坚持可算是系列的一大壮举，每个人物竟可以拥有多达 11 个奥义(8 个普通奥义，3 个究极奥义)。例如希恩这种在原作中露脸不多的角色，为了给他设计奥义，制作小组还专程去请作者原哲夫先生来参与奥义的设计，这在之前绝对是不曾有过的！可见本作的制作诚意。一旦奥义击中对方，结束时也会和原著中一样用汉字显示出招式的名字，这也让 FANS 代入感大增，同时带有的特写以及声优充满激情的声音，也突出了战斗的热血程度。

它依旧是一款“无双”

很多人对传说篇的玩法颇有微词，感觉玩起来就像是个普通的动作游戏。没错，传说篇其实就是为剧情服务的，之所以大家不习惯是因为题材的不同。《北斗神拳》剧本里，我方根本就不具有大规模作战条件。所以，如果想再现原作的故事，便不能硬套无双的感觉，这样反倒弄巧成拙。而为此传说篇在关卡设计上也做了很多的尝试：比如健四郎和雷伊协力搜寻牙一族的老巢；健四郎为了帮雷伊解围，去设法制止倾巢而出的洪水；在卡桑德拉大监狱营救被拳王囚禁的武者们等等。当玩家打通传说篇进入幻斗篇时才恍然大悟，原来久违的无双感觉在这里！嫌传说篇敌人同屏数量不够多的人大可以在这里找回一骑当千的快感，且幻斗篇角色的成长速度要远高于传说篇，几场战斗下来你就会发现你手中的角色和之前简直判若两人，越玩越有继续强化的动力。而说到这个幻斗篇的假想剧本，个人认为也是游戏的一大亮点。角色的幻斗剧本其实就是他们自己的一个梦（神奇的水晶球让他们陷入了亦真亦幻的梦境中），有道是日有所思梦有所想，这些梦里见到的都是他们期盼已久的东西。而不同的角色梦醒时分则有着不同的效果，搞笑角色杰基黄粱惊梦时给观众的是喜感，而痴情孤独男希恩梦醒时则多了一份感伤。幻斗剧本在给无双战斗创造理由的同时，也在对人物进行更深层次的心理描写，进而再次完善其人格魅力。作为一名《北斗神拳》的铁杆，每个剧本都非常吸引我。相比《高达无双》的假想剧情，我认为《北斗无双》的幻斗剧本更有前途，因为《高达无双》一次包含了多个高达作品，不在同一个时间轴，也不在同一个世界里（硬绑到一个世界里那是《机战》）。角色的假想剧情其实真正涉及到的只是他本人而已，并没有什么连带效果。而这个幻斗剧本则不同，这些人处于同一个时代，并且相互影响着，一个剧本就相当于一个角色对时代的主观看法，而当这些不同的主观感情交汇到一起时，就会创造出一个鲜活真实的世界观来。这种效果要比那些以双重视角展开剧本的 RPG 游戏还要强上很多，希望制作小组能将这个优势继续发展下去。

成长系统一直是无双系列的核心，设计得是否出彩直接影响游戏的可玩性和耐玩度。因为《北斗神拳》中崇尚的是徒手肉搏，所以《北斗无双》中也就取消了武器等级这一设定，取而代之的是更加完善的经络成长系统。在游戏中杀死敌人或者是收集散布在场景里的武术卷轴都可以获得技能点，有了这些技能点，大家就可以在经络图上习得一个个新的技能。而很多被动技能习得后可以让人物发生质的飞跃，就如同封印解除一样使角色强上 N 个档次，让战斗成为享受。而技能点的好处则在其随意性，不需要达成特定的条件，只要点数足够就能强化到理想中的状态。这样即使玩家错过了某些关卡里的奖励也不必太在意，令本作玩起来不至于很累。

本栏目文章仅代表作者个人观点

QQ群号:77269227

正因为它叫做"北斗"

此次《北斗神拳》和《无双》的结合自然吸引了大批的原作FANS，但在尝试了本作之后，大家对游戏中的一些小细节产生些了想法，这其中最具代表的就是声优更换事件。光荣这次的《北斗无双》将原作TV动画版中的角色声优全部换掉，改用了一批新生代的声优主役。大家便开始抱怨小西克幸版健四郎相比之前的神谷明版中气不足，子安武人版雷伊相比盐泽兼人版的缺乏温柔，杉田智和版希恩相比古川登志夫没有孤傲的感觉。但实际上，更换声优这件事实属无奈之举，声优也是人，逃不过生老病死的自然法则。神谷明大大中气再足，已经64岁的他也早已力不从心了，更何况还有像盐泽兼人这样英年早逝的悲剧。所以，希望大家可以心态平和地对待声优更换这件事。而相对声优这点，本作确实在其他细节也存在不足。首先是人设，因为这是二十多年前的作品，可以想像光荣肯定会为了迎合现代人的口味在角色形象上进行再加工，但实际效果并不好。以希恩为例，他的衣着设计的过于华丽，袖口和裤腿都设计成喇嘛样式以及腿上装着金属的护甲都是不合情理的。希恩作为南斗圣拳的高手，衣服应该极力体现出轻便和修身的特性，原作中就是一套白色的紧身服。而本作把他设计的又是喇叭裤，又是金属的腿甲显然会让他的拳法大打折扣，反而给人画蛇添足之感。另外还有本作的音乐，代表性的那几首素质确实不错，但剩下的那些就显得不尽人意了。而且在本作的音乐中可以感受到很浓郁的无双风格，这显然是制作组刻意追求的，让我们时刻记住这是无双系列。但却失去了北斗那种热血狂野的感觉，希望在续作中两者能找到更好的平衡点。

谈起本作诞生的理由，制作人鲤沼久史认为和他一样奔四的朋友因为生活压力导致自己越发跟不上时代，进而便不再对新的事物感兴趣。那么他便很希望能通过制作《北斗无双》这个无双新系列，来让那些渐渐远离游戏的老朋友们能再次拿起手柄来，用连接以前那个时代的感动来推动新的时代，将《北斗神拳》献给那些曾热爱游戏又已厌倦游戏的人们。不过光荣这两年确实也是很艰难，公司原定计划75万销量的倾力之作《战国无双3》实际销量还不到25W，巨额亏损让光荣手头的各个项目都受到冲击，相比《北斗无双》并不高的完成

度，很大程度就和开发规模的缩水有关。但好在金子总是会发光的，《北斗无双》一经上市便引发热销，双版本首周创下了43万套的惊人成绩，PS3版的销量竟然力压《如龙4》，成为了日本PS3历史上首周销量的第三名（第一名是《FF XIII》，第二名是《MGS4》）。看来还是有很多玩家认同了《北斗无双》的这次变革，那么希望经济状况得以好转的光荣能明确目标，在不久后奉献给我们更加出色的《北斗无双》续作。正如鲤沼久史所言，让大家重拾感动，让我们的爱回来！

文 AlbertSnake

还不够

3月16日，随着超级大作《战神III》的发售，关于奎托斯的种种猜测与期望都尘埃落定。这是款强悍的游戏，同类型领域内无出其右者。经历过前两作的洗礼，我们享受这个系列带来的杀戮快感，奎托斯带领着我们在动作游戏的顶峰跳跃，似乎没人奢求Santa Monica工作室做出革命性的进化。而高清时代的杀戮终于降临。"战饭"、"奎粉"们的赞叹充斥着各大论坛。然而，这8个小时的冒险真的够好了吗？

在游戏的前期宣传阶段，"泰坦要素"被当作重大革新而大肆宣传。客观地说，这个创意确实很酷，很有冲击力，但很遗憾，我们只在盖亚和克罗诺斯这两个关卡里见识到这个创意（方阵迷宫勉强也可算上）。个人觉得盖亚这一场景因为海皇的关系还不错；而克罗诺斯这一关在设计上就显得有些单薄，就是单纯的杀戮，而且在关卡的空间感上显得有些小。回忆一下《战神II》，同样是克罗诺斯，仅在他身上背的神庙内就有杂兵战、攀爬、机关、BOSS、平台跳跃等等，各种要素不一而足，充分彰显出泰坦体型的巨大，设计方面更见心思。

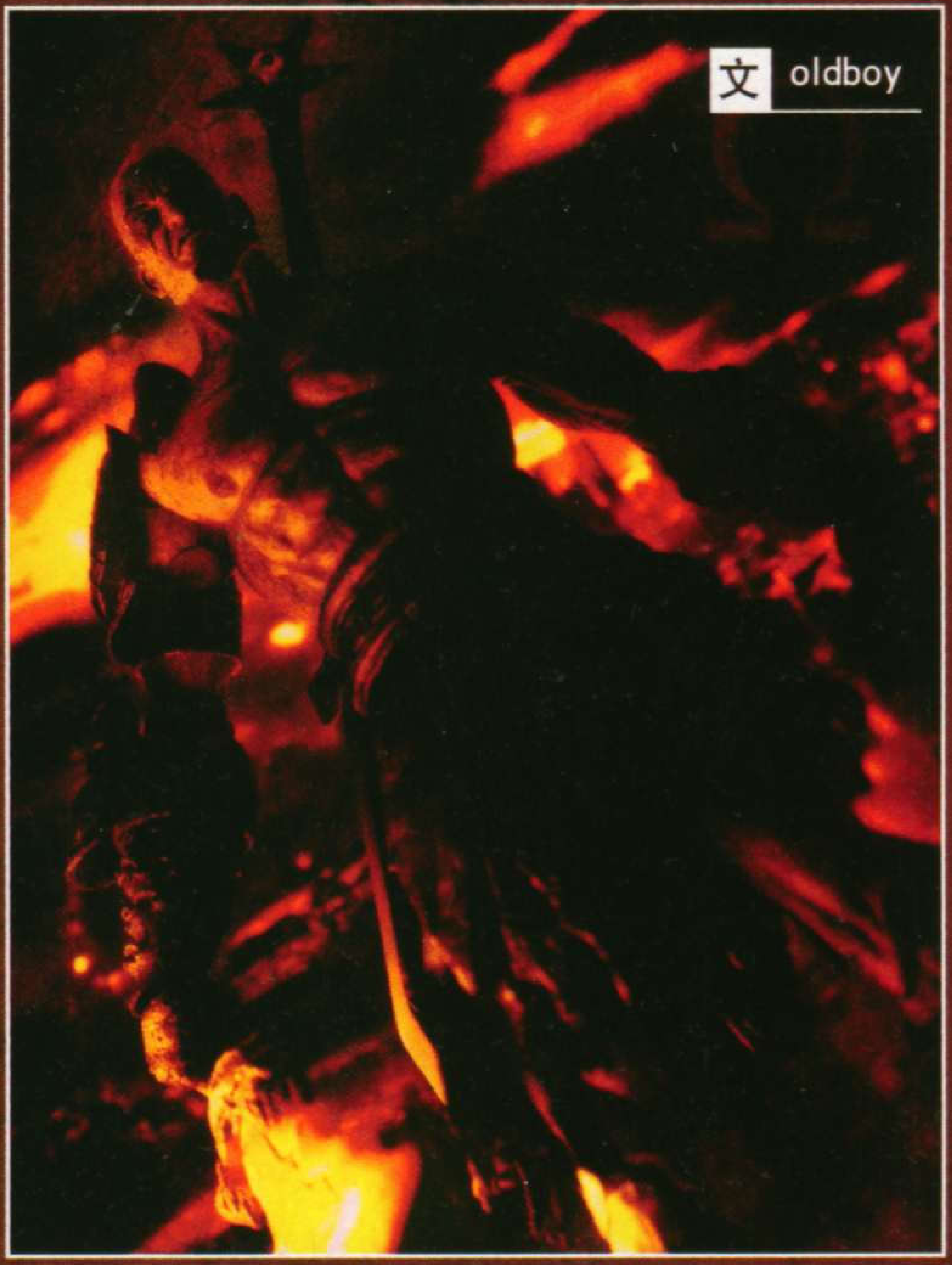
接下来让我们来看看BOSS战。与冥王哈迪斯的战斗很有娱乐性，也很大气，但他的出场显得有些早，使得整部作品在节奏上的把握不够协调，打到大力神处，这个BOSS实在让我有些失望，这个希腊神话里最著名的英雄，无论是造型设计还是攻击手段，都乏善可陈。当然，这还不算最糟糕的，大力神这场战斗起码还算是战斗，赫尔墨斯的战斗根本就不能说是战斗！看过了开场时众神的亮相、追逐时的挑衅，玩家们对赫尔墨斯这个BOSS的表现已经充满了期待。但他只是在你身边跑了两圈，被流亡剑砍了两下居然就躺下了！这就是之前嚣张跋扈的众神信使，现实与期待的落差竟然如此之大，实在无法令玩家满足，同样是送道具，太阳神虽然没有战斗，但还显得悲壮些。再对比一下《战神II》，珀尔修斯虽然也是常人体型的BOSS，但会隐身，会投石，会防御，与他的战斗并不是一件轻松的差事。大蝎子，它的出现或许借鉴了一代中的地狱犬，对奎托斯加以狙击。不过这场战斗还是缺乏亮点。在一代中，当你发现那只该死的地狱犬的幼崽竟然还会长大时，真的会有绝望的感觉。宙斯，依然是这一作的最终BOSS，难度是够了，但他的表现对经历了前面一系列视觉刺激的玩家来说实在是缺乏惊喜。

人物设计上，天后赫拉真的是个败笔。那后冠，裙装的质地、款式，就像一个穿着选美小姐制服的大妈，这可是希腊神话时代啊，还那么轻易的就死了，虽然在暴虐的奎爷面前根本没有幸存者。新角色代达罗斯与潘多拉，在缺乏特点的同时也缺乏能充分展现两人性格的事件。说到这儿，我又要忍不住赞扬一下前作两作里的船长和副官，一个搞笑一个悲壮，让人印象深刻。

在场景设计上，个人觉得赫拉的花园与整体作品的氛围格格不入，且不说撼天动地的老奎怎会被那些花花草草组成的迷墙所束缚，换个结界的贴图不是合情合理得多吗？还有那个视觉差的谜题，Santa Monica的创意真的就枯竭了吗？竟把《无限回廊》的构思这样就"拿来"了。而且，这一作的场景似乎重头放在了神殿内部、洞穴中这些相对封闭的关卡，与前作开阔的场景空间相比，如罗德斯岛、命运女神的神庙等，气势上似乎不够磅礴。方阵迷宫虽说继承了"泰坦要素"瞬间翻天覆地的视觉冲击力，但感觉人工雕琢的气息太重，多了一分机巧，少了一分大气。或许这也切合了代达罗斯能工巧匠的身分，不过我觉得还是粗犷大气的风格更符合"《战神》系列"蛮荒神话的时代背景。

《战神III》，一个震撼玩家视觉神经的超级游戏，用它首周百万的销量证明了自己卓越的品质绝对对得起玩家的期待。我在深深折服于它更进一步的视效的同时，却也有很多的遗憾。UCG曾经以核弹来比喻"《战神》系列"，如果说《战神》是一颗原子弹，其惊世的能量震慑了每一名玩家，那《战神II》就是一枚氢弹，我们满足于它在各方面的进一步升级。但到了《战神III》，人人都在猜想这个"次世代核武器"会有怎样惊天地泣鬼神的破坏力，结果它却是一枚中子弹，虽然杀伤力依然强劲，破坏力却降低了。

这个系列的前两作起点与成就都太高了，我们对第三作报以了超越它本身的期望，又或者每一个故事在无休止地延伸下去时，总会出现不如前作之处和难以自圆其说的BUG，太多的原因注定了系列的续集总会扮演吃力不讨好的角色。《战神III》的制作人Stig Asmussen说这一作的引擎大概只发挥了60%的实力，也说希望继续使用这个引擎。期待到《战神IV》时，能百分之百地发挥其潜力，让我们能看到一个革新的、完全超越从前的《战神》。毕竟奎托斯是一个遇强愈强，在逆境中越战越勇的纯爷们儿，"《战神》系列"也该如此，才无愧于这个神圣、霸气的名字。



文 oldboy

QQ群号:77269227

报道第六弹!

在《霸 三国志大战》的游戏中,影响双方近战伤害的因素除了武力外,另外兵种也是一个很重要的因素。如果能够擅用各兵种的优势并避开相克兵种的缺点,甚至能使玩家弥补武力上的弱势。随着栏目的深入,目前对《霸 三国志大战》的报道已经进入了战术的高级阶段,或许只有通过实践才能充分理解游戏的乐趣。若有机会见到街机版的《霸 三国志大战》,各位玩家不妨挽起袖口,亲自一试。

全亚洲最火红的卡牌街机登陆中国内地

骑兵

移动速度: ★★★ **攻城威力:** ★ **特别能力:** 突击

1. 骑兵最大的优势就是拥有所有兵种中最快的移动速度,且每当移动一段距离后还会再加速,加上不少专为骑兵设计的加速计略,使得骑兵的机动性远胜于其它兵种。

2. 当骑兵"再加速"的情况下,会出现突击光波,此时对于弓兵的弓箭射击防御力也会大幅提升。同时当有突击光波的骑兵与敌军接触时还会给予敌人额外的"突击伤害"。

3. 骑兵的弱势在于攻城威力是全兵种最弱的。

基本运用 1: 骑兵可快速接近会远距射箭的弓兵,同时并对其加以突击。如果操控得宜的话,还可以对敌人实施连续突击的控兵技巧。

基本运用 2: 当敌我双方部队陷入乱战时,可派出骑兵从旁对敌城加以偷袭。

基本运用 3: 当已城遭受敌军攻击时,若己军各部队距离相距不大时,可用骑兵部队来快速回防。

骑兵需注意: 当骑兵在加速的情况下(会出现突击光波),此时要谨防敌军枪兵的枪头。因骑兵的移动速度快,只要一不经意就会受"迎击"的伤害。这样即使高武力的骑兵(赵云、张辽、吕布)也可能会被低武力的枪兵(程昱、马良、庞统)所击退。

枪兵

移动速度: ★☆ **攻城威力:** ★★ **特别能力:** 迎击

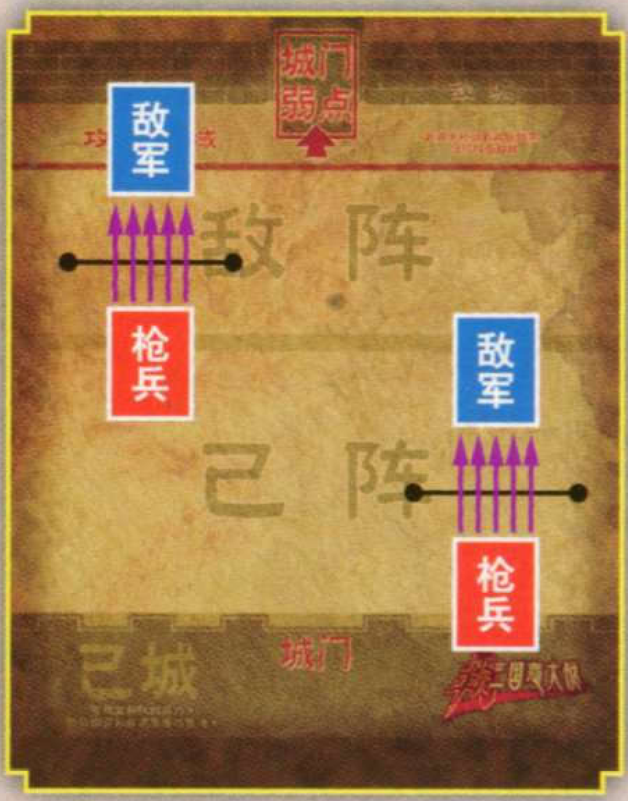
1. 枪兵最大的特色就是在部队正前方会存在着无敌枪头,只要在枪头范围内都会对敌军产生伤害。当无敌枪头撞上快速移动的敌军时(约为骑兵一般状态下"再加速"的速度),就会对敌军产生"迎击伤害",因此可说是骑兵的克星。

2. 在攻城威力上,枪兵仅次于攻城兵,可说是战斗类部队中的佼佼者。

3. 枪兵的缺点是移动速度较慢,是所有战斗类部队中最慢的,不过近战威力却是一流,因此不怕敌人的接近。

基本运用 1: 面对敌人骑兵突击时,可派出枪兵正面迎敌,造成敌骑兵受到枪头迎击的伤害。

基本运用 2: 枪兵攻城时可利用枪兵独有的"轮枪战术"计略,变成全方位的无敌枪头,防止敌骑兵利用突击来回防,同时更增加了武力,强化了枪兵的乱战能力,以逼退对方的防守部队。



基本运用 3: 由于枪兵前方拥有无敌枪头,可穿过栅栏,因此不论是保护己方栅栏或拆除对方栅栏都是最佳的选择。

枪兵需注意: 虽然枪兵是骑兵的克星,但是枪兵一旦被敌军黏住,枪头被封(处于混战状态),那就会有被击退的危险。枪兵的迎战力最强,如要发挥他的威力,就要化被动为主动,时刻保持(枪兵)枪头的锐利。而一些有高控兵技术的玩家会时刻让枪兵与敌军保持一定的距离,然后再进行多方位的刷枪,这样可以给予敌军最大的伤害。

©SEGA

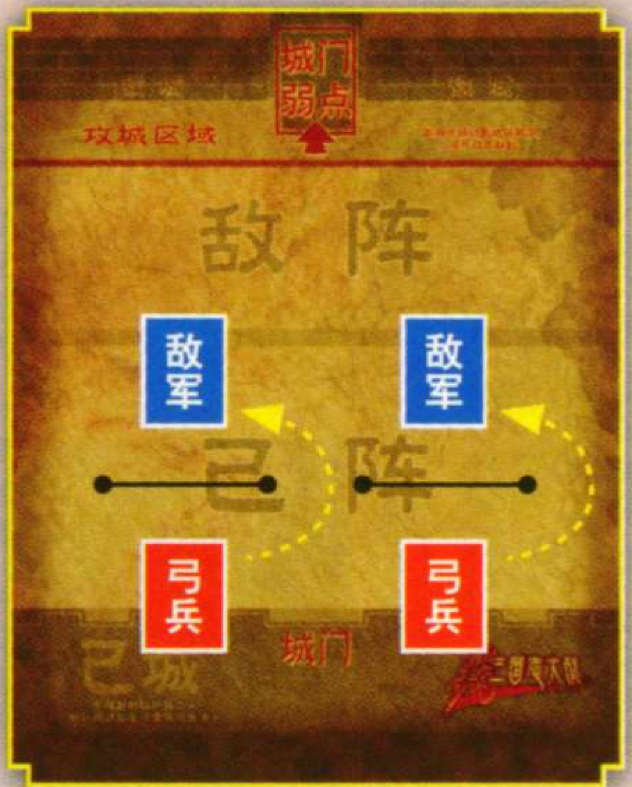
QQ群号:77269227

弓兵

移动速度:★★　**攻城威力:**★★　**特别能力:**射箭

1. 弓兵在静止状态下会向射程范围内的一支敌军射箭，是所有兵种中惟一不靠计略就可造成远距伤害的兵种。

2. 弓兵的移动速度仅次于骑兵，因此可对骑兵以外的兵种进行"连打带跑"的战术：在远方以射箭伤害敌军，等敌军靠近时再利用速度躲避。



3. 弓兵的弱点是近战能力较低，因此要尽量避免与敌接触。

基本运用 1: 利用栅栏抵挡敌军的接近，而弓兵就可借由栅栏的保护在后方用弓箭射击敌军。

基本运用 2: 替己军的攻城部队提供火力的掩护，以击退敌方防守部队。

基本运用 3: 利用弓兵射击攻城中的敌军，可降低敌军攻城计量表的上升速度。

弓兵需注意: 弓兵的克星是骑兵，因此如果骑兵在突击状态下攻击弓兵，会给弓兵造成很大的伤害。为了能在理想的状态下保持弓兵的攻击力，需把弓兵放在较安全的地方进行战斗，如栅栏的后面，橹的下面，森里里面等，这样可以维持弓兵长时间的战斗力。

攻城兵

移动速度:★　**攻城威力:**★★★

1. 攻城兵最大特色就是拥有最强的攻城威力，其威力远远超过其他兵种，但移动速度也是远远不如其它兵种。

2. 攻城兵可说是惟一的非战斗型兵种，除了没有特殊攻击能力外，在近战方面对敌的伤害能力也是全兵种最低，所幸攻城兵的防御力也是最高的，因此虽然无法对敌造成很大的伤害，但耐打度却颇佳。

基本运用 1: 利用己军掩护攻城兵，不让敌军靠近他。另外可利用加速计略如"白马阵"、"黄式加速装置"等，让攻城兵能快速接近敌城。

步兵

移动速度:★☆　**攻城威力:**★★

1. 在移动速度、攻城威力、近战能力上与枪兵相同，但无其它特别能力，可说是专为近战设计的兵种。

2. 步兵虽然在战斗能力上因为少了无敌枪头而不如枪兵，但常常配有一些独特的武将计略，来增加其实用性。

斗神大赛之龙争虎"斗"

网络版 IQ乐园

《IQ 乐园网络版》是由广州华立科技，台湾 IGS 共同打造的益智类游戏，从 2009 年 10 月，《IQ 乐园网络版》的面世，就一度深受玩家朋友的喜爱。产品在原有基础上新增 10 余款游戏，其中上网斗地主和上网三缺一实现了全国真人联网对战，使玩家充分享受到真人对战的乐趣。此外，线上更新游戏节目使游戏变得不再陈旧、乏味，店内比赛模式功能的设置简单快捷，更是让区域比赛、全国比赛的距离变得不再遥远！

经过半年时间的海选淘汰赛，2010 年 4 月 4 日，【第一届两岸三地斗神大赛】总决赛在广州市番禺区环游嘉年华星力一号店拉开序幕。来自中国大陆、香港、澳门、台湾的斗地主高手齐聚环游嘉年华星力一号店，在华立科技市场部经理朱云杰先生、台湾 IGS 研发部部长韩一煌先生、台湾尚芳国际胡智伟先生、香港松都行代表陈嘉盈、广东电视台金牌游戏制作人曹宁等重量级嘉宾的见证下，在 12 个经过特别培训的裁判监督下，秉着公平、公开、公正的原则，经过 8 轮 48 回合紧张激烈的淘汰赛争"斗"后，第一位斗神在大家的助威声中诞生了！第一届斗神大赛桂冠由港澳代表队有着十一场胜场记录的吕德明先生摘取，牌技精湛的吴辉煌、林家豪分别获得了亚军和季军，奖金分别为 20000 元、6000 元、4000 元，其他晋级决赛的第 6 名~第 4 名选手也获得了不同等级的奖品和奖金，而港澳代表队以其稳定的实力获得了团体赛冠军，奖金 1800 元。

选手们获得了丰厚的奖品和奖金，台下的观众也满载而归。在比赛开始时，两位大赛主持人以幽默的"地主"形象出现在活动现场，吸引了大量的观众，并与观众进行零距离互动。台下的观众积极踊跃，主动上台回答主持人提出的问题，赢取丰厚奖品(大公仔)。为了能让比赛更具观赏性，在选手休息期间，献上多彩缤纷的热辣街舞，同时也将现场的气氛进程推向高潮。为了感谢现场观众对比赛的支持，我们还设置了有奖竞猜，大派可爱公仔以及 IQ 乐园官方礼品，在"竞猜冠军团队"环节中主办方更是为幸运观众送出了两件斗地主精美限量版 T 恤。

【第一届两岸三地斗神大赛】秉着友谊第一，比赛第二的原则，为《IQ 乐园网络版》的忠实玩家搭建了交流的平台，让广大的玩家朋友更有乐趣地体验上网斗地主的竞技性，通过比赛玩家认识了许多志同道合的朋友！

本次大赛由广州华立科技、台湾 IGS 主办，并在环游嘉年华的倾力协助下，取得圆满成功。

■全体参赛选手和主办方合影留念。

《霸 三国志大战》登陆店铺

- 环游嘉年华星力一号店
- 环游嘉年华城市英雄(天河店)
- 深圳反斗乐园(旗舰店)
- 深圳反斗乐园(金光华店)
- 深圳反斗乐园(保利店)
- 深圳真阳娱乐城
- 深圳城市英雄(东门店)
- 湖北 城市英雄(汉口店)
- 湖北 武汉城市之星电玩城
- 湖南 城市英雄(长沙店)
- 四川 城市英雄(成都店)
- 浙江 杭州神采飞扬(延安路店)
- 温州 益智乐源(纱帽河店)
- 陕西 西安灿烂阳光欢乐大世界
- 江苏 南京风云再起
- 上海 上海新世界
- 上海汤姆熊(正大店)
- 上海汤姆熊(万达店)
- 河南 许昌胖东来动漫乐园
- 北京莱莉乐园(五道口店)
- 北京华威电子游戏广场

霸 三国志大战　搜索

QQ群号:77269227

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：《暴雨》的确是款难得一见的好游戏，当然，玩到全结局收集的收尾阶段，其实也基本上就是重复劳动，我就边看电影边按几下键这样进行下去。看的片子是周星驰监制的歌舞片《跳出去》（我们估且把它叫做歌舞片吧），说实在的，这 87 分钟我看得我有些失落。这片子有星爷的影子吗？肯定有！但是这些星爷影片里常有的小人物桥段我却完全笑不出来了。当年自己非常喜欢的喜剧之王，如今也免不了有 OUT 时刻，这是让人颇为唏嘘的事实，但却依然等待着下一部真正的周星驰作品能否带来“无厘头”风格的复兴与回归。

神谷英树的太阳镜

J.H.提供

白金游戏工作室可以算得上是当今日本游戏界的人气工作室了，而创立了《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》以及《猎天使魔女》等游戏品牌的王牌制作人神谷英树，也以其张扬的言行、大胆的创意和令人过目不忘的造型而被广大玩家所熟知。翻看神谷英树的照片我们就会发现，这个满面笑容的制作人不仅总是以一个光头形象出现，并且总会顶着一副十分帅气的太阳镜。最近，就有好奇的网友在白金游戏工作室的官方论坛上问起了这副太阳镜的由来。令人惊讶的是，工作室的工作人员居然真的询问了神谷英树本人并在论坛上给予了回复。神谷英树的回答是，“这副太阳镜是 Oakley Juliet。但由于镜片是特制的，所以它十分特别。”

Oakley 是美国一个高端太阳镜品牌，在著名电影《黑客帝国》以及《蜘蛛侠》当中都使用过该品牌的产品。但在论坛里工作人员附上的 Oakley 太阳镜的官方网站上，这样的太阳镜一副售价居然高达 355 美元，绝对属于奢侈品的行列了！当然对于神谷英树来说，6 套美版《猎天使魔女》的零售价就能抵上一副太阳镜，应该不算贵吧！后来，帖子当中的讨论持续了很久，但大多都跟“神谷英树”或者“太阳镜”没什么关系，即便如此仍然有人推测白金游戏工作室的办公室里一定还收藏着很多高档衣服和更多的太阳镜……

▲神谷英树和他的 Oakley Juliet 太阳镜。

▲在工作室网站的招聘题图中，也能看见神谷英树戴着这副太阳镜。

近期限定版赏析

九兵卫提供

PSP	潜龙谍影 和平行者 主机同捆版
原名	メタルギア ソリッド ピースウォーカー プレミアムパック
2010 年 4 月 29 日发售 /Konami/26980 日元	

▲官网提供预定的特别限定版独占的 PSP 支架与金属狗牌。

以军事谍报为题材的《潜龙谍影》，将在系列最新作《和平行者》推出的同时发售一款迷彩涂装的 PSP3000 主机同捆版，迷彩以及军绿色的主机包让 PSP 显得格外专业，甚至像一台军用的掌上电子设备。除了面向普通玩家发售的豪华同捆版，Konami 在其官网上还提供了更为豪华的特别限定版接受 FANS 的预定。该版本在同捆版的基础上多送一套 PSP 支架以及主题书签，PSP 收纳包与挂机绳也均为真皮制造。不过更引人注目的是其中附送的金属狗牌，上面将印上每个玩家独有的串号和姓名，珍藏价值可见一斑！当然，这套官网限定版的价格也不菲，达到了 36980 日元，竟然比一台 PS3 还要贵不少！

▲《潜龙谍影 和平行者》主机同捆版的全部内容。

限定版内容

《潜龙谍影 和平行者》游戏本体
军用迷彩外壳 PSP3000
军用迷彩屏幕擦
PSP 收纳包
特制挂机绳

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

北斗咖啡店？北斗鸿门宴！

不用说大家都知道，OTAKU 圣地秋叶原也是女仆咖啡店的天堂。为了迎合这一传统，更是为了给刚上市《北斗无双》进行宣传，秋叶原 Gamers 本店近日便“开”了家“北斗咖啡店”，

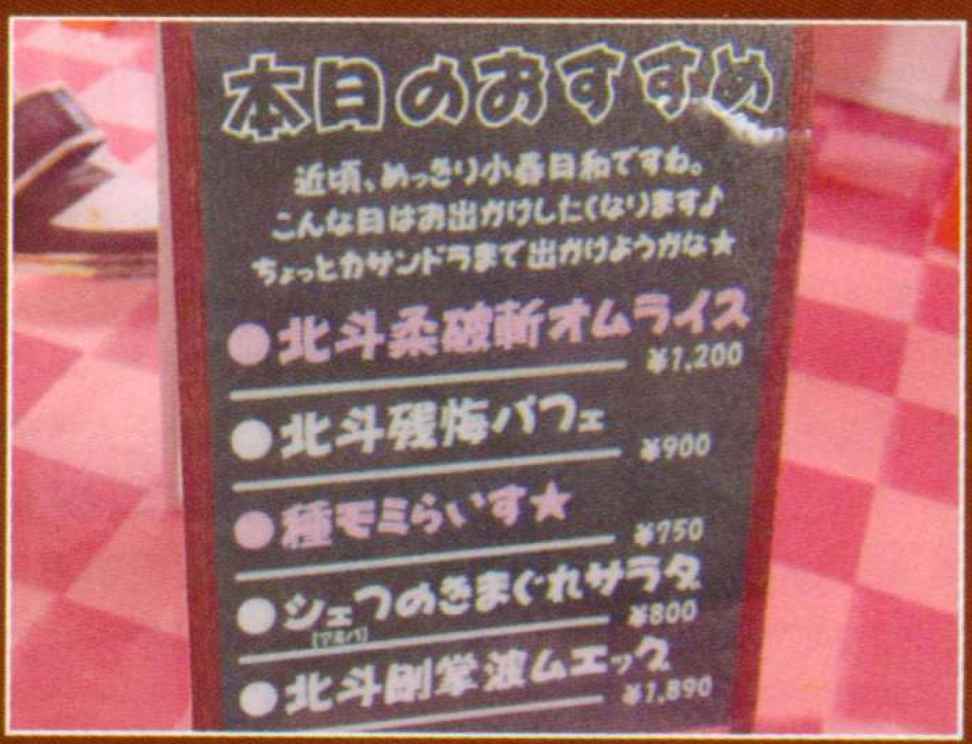
这家店面的门前除了摆放着写有今日推荐的小黑板，最引人注目的当属左右两名服务生，左边是我们熟悉的拉奥，右边则是光肚皮的哈特。有趣是，哈特还穿着女仆的围裙戴上了头巾，一句标准式“いらつしゃいませ！ご主人样”还挺像那么回事儿。

看完服务员，我们再来瞅瞅这家店的菜单有哪些与众不同之处：饮料——哈特大人的汁（浓），据说是哈特大人特制的口水；土特产——杂鱼角色的莫西干头发；烹饪方法——萌之手刀；惟一还算正常是作为正餐的稻谷米饭，不过其旁边的介绍赫然写着“从老爷爷那里抢来的”……不知大家面对这样的菜单还有没有食欲。至于饭后的点心，想必看了“北斗残悔泡芙”、“北斗刚掌波蛋挞”这些名字，大部分人也会望而生畏吧。（笑）

打着“女仆咖啡店”的名义大摆鸿门宴，这让尴尬地坐在咖啡店中的“健四郎”深感上当受骗。不过好在现实生活中应该不会有人遇到这样的黑店，因为不管怎么说，这只是商家为了吸引顾客眼球、招徕生意的“虚拟咖啡店”，所有的道具和场景都是用纸片搭建而成的。

▲店铺虽小，五脏俱全。

▲雷人的哈特女仆版造型。



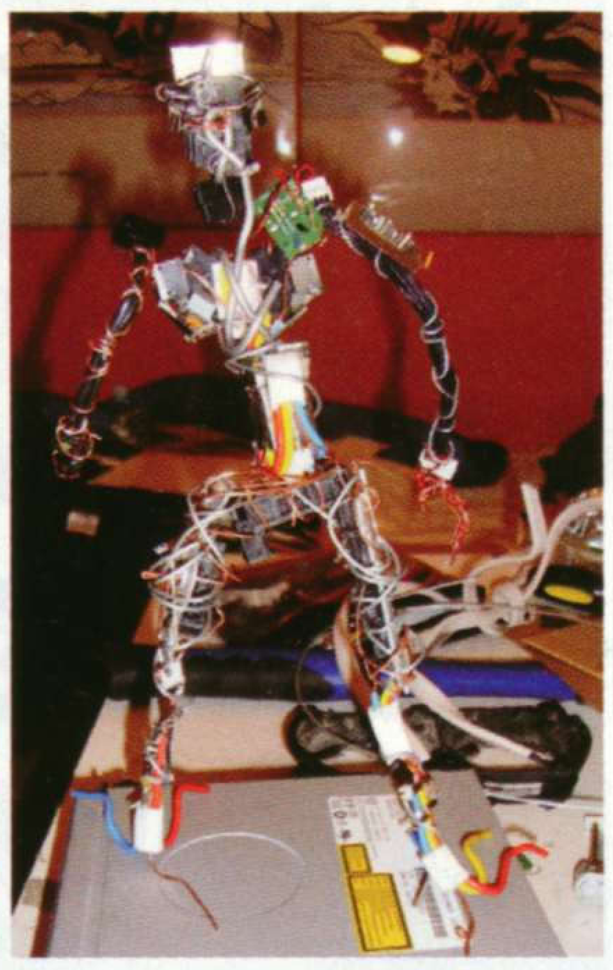
▲别出心裁的店铺推荐菜单。

QQ群号:77269227

三红侠

雷电 提供

▲整个机器人模型的构造非常漂亮，面部表情也栩栩如生。



▲可惜光驱无法用在模型身上了，就当做底座吧！

是东西总是会坏的，只不过 X360 坏得多一点。当然，现在情况已经好转了，不过老版 X360 还是有可能会在某一天中上一生一次的大奖。国外科技网站 technabob 的一位名为 Jasper 的网友在自己的 X360 三红后决定将之改造成真正的“战士”。于是就有了我们今天的主角 RRoDMan——三红侠。（Red Ring of Death Man，“三红”的英文俗称是“Red Ring of Death”，简写为 RRoD。）三红侠身上缠绕的电线、插头、塑料小块和散热片都是来自 X360 主机内部，没有任何胶带、胶水或者来自其他地方的零件进行支撑。

如果这位同学没有刷机的话，我想他之所以没有去找微软客服而是做了这样的工艺品的原因，可能是他的主机已经过了质保期……我希望是因为过了质保的原因……另外，他为什么要用 Jasper 这个 ID 呢？使用“碧玉（Jasper）”主板的 X360 可是双 65NM 的哦！

iPhone的美人时计

纱迦 提供

面对越刮越烈的 iPhone 风暴，守旧的日本人也不能无视。不过他们在游戏方面几无建树，却在应用程序上花了不少心思。去年推出的《美人时计》轰动一时，这个程序其实就是一个电子闹钟，只不过游戏收录了数千张美女照片，照片上的每位美女手中都拿着一个牌子，牌子上写着一个时刻。看到这里你应该明白了——没错！每分钟都会有一位拿着对应时间的美女图片出现在你的 iPhone 屏幕上。这个程序可谓极其简单，但新颖的创意吸引了不少人购买。

厂商见此招有效，立马于今年年初祭出第二弹——《美声时计》。顾名思义，《美声时计》则是请来了 12 位著名日本女声优来充当报时图片的主角。而她们最有力的武器——声音自然也会随之响起。这个程序收录的声优如下：野中蓝、鹿野优以、神田朱未、广桥凉、浅野真澄、金田朋子、佐藤聪美、桑岛法子、相泽舞、齐藤佑圭、白石凉子、伊藤加奈惠。每名声优会以两种不同的声线来报时。如果声优控们觉得图片妨碍自己的幻想，还可以选择关闭图片。

这还没完，4 月 1 日，《美人时计》新系列继续登场。这回的主人公换成了《死或生》里的霞与瞳，基本规则和过去差不多。只是由于演员较少，所以不再是每分钟换图，而是改为每天在特定时间出现。照这样下去，这个系列看来出一百个版本也不稀奇啊！

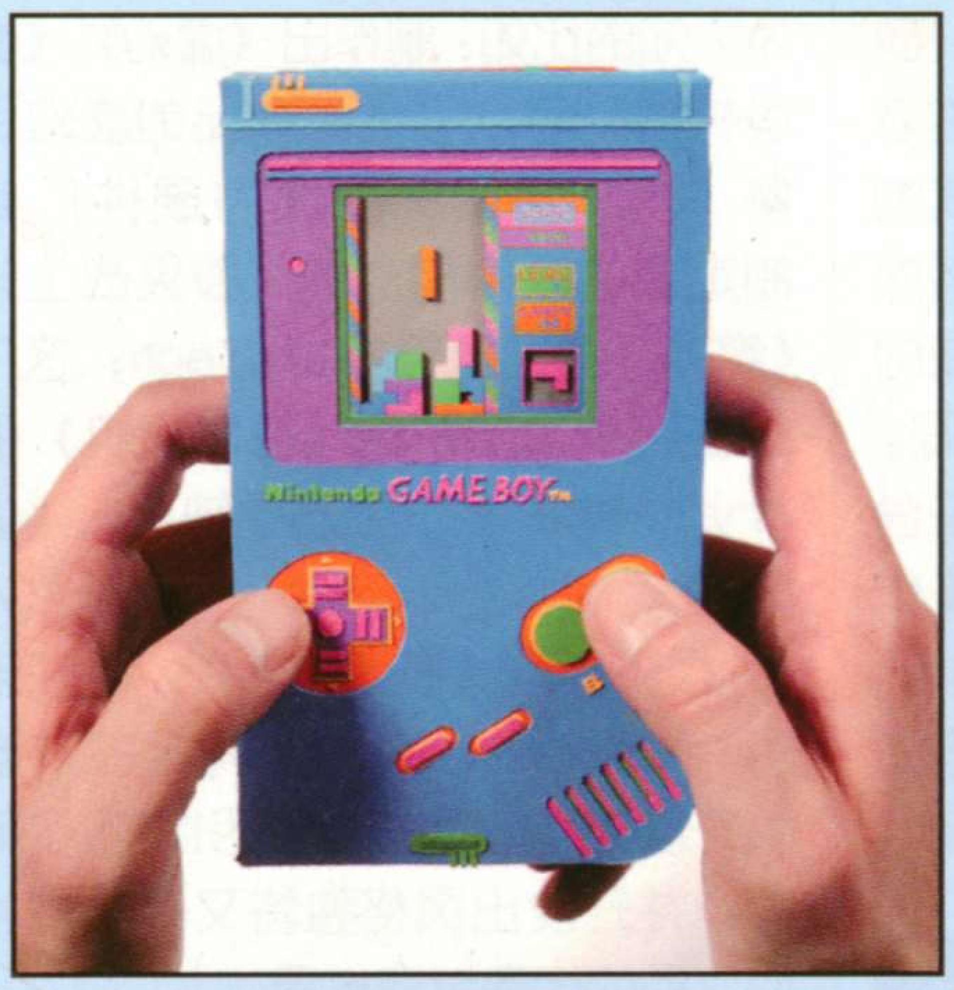
顺带一提的是，“《美人时计》系列”的官网均会提供 PC 专用的报时服务，不过你总不能天天把电脑带在身上当表用吧？所以有爱的话还是去买个 iPhone 比较好。

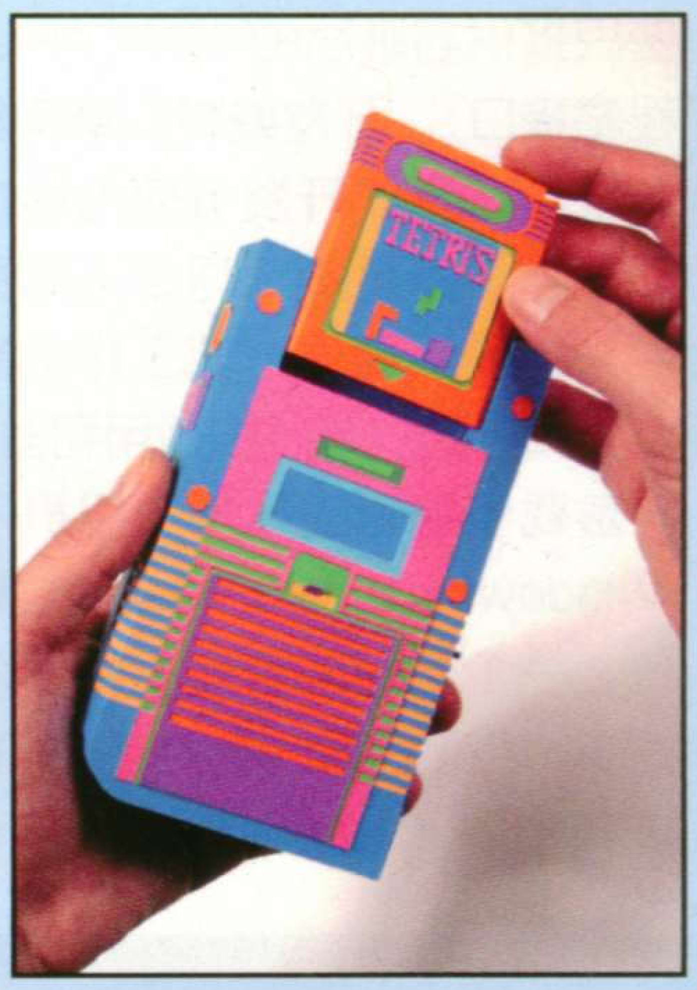
超强的怀旧GB纸模

炎骑士 提供

生于上世纪七八十年代的一代人，童年都应该玩过纸模型吧。或者是学校的劳动课教材附件，或者是从文具用品商店买来的整套纸板。用剪刀沿着纸板上的裁切线剪下来，然后按照说明用胶水粘在一起……那么，当这种“古老”的模型制作方式与同样“古老”的 GB 砖头机重叠到一起时，你会有怎样的感觉呢？

这“台”纸模版 GB 掌机在做工上根本算不上精致。不过，真正的 GB 上所拥有的东西，它也全都有，基本上达到了“高仿”的要求。当然，除了真正的游戏功能以外。而且，它居然还有卡带插槽的设计。





相比之下，这台灰色外壳的经典版 GB 砖头机的怀旧味道更浓。右下角扬声器的位置还没有忘记开孔，屏幕的颜色也完全是关机时的样子。甚至，就连真机外壳的连接缝隙以及音量调节钮也存在，十分精致。

日本最可爱的校车

星夜 提供

上学通常是一件令人痛苦的事，但是如果有皮卡丘相伴就完全不一样了！为了让刚刚开始上学的小朋友们适应校园生活的新环境，日本的幼儿园和学前班经常会把校车装扮地充满卡通色彩，这样可以让小朋友们在被父母送上车时，不会那么紧张和依依不舍。在大阪的一家幼儿园，就想出了将校车装扮车皮卡丘的主意。它不仅是在车身上印制皮卡丘的图案，更是在整个形状上完全皮卡丘化，车头凸出的皮卡丘面部栩栩如生，车顶还有一对仿佛被风吹到脑后的耳朵，车身两侧更是布满了精灵球和各种口袋妖怪。不知道哪天才能在国内看到如此可爱的校车呢？

QQ群号:77269227

游戏引擎的知识

雷电 提供

游戏引擎是一种为游戏创造开发者设计出来的用于开发游戏的软件系统或一些交互式实时图像应用程序的核心组件。

游戏引擎也被称为“游戏中间层”(Middleware)，有专门的引擎开发商，将专门针对的硬件和用户界面之间的各种丰富的功能进行封装，有些引擎会提供完整的源代码，有些只提供封装后的 API（API：应用程序接口）。开发商将引擎卖给游戏开发商，游戏开发者使用现成的游戏引擎制作游戏，可以无须考虑底层源代码或硬件内部工作机制的细节，减少独立开发的费用和时间。

游戏引擎对应各种家用机平台和 Windows、Linux、Mac 等操作系统。一个全面的游戏引擎提供的核心功能包括 2D 或 3D 图像的画面渲染引擎（Rendering Engine）、物理引擎（Physics Engine）、碰撞检测（Collision Detection）、声音（Sound）、脚本（Scripting）、动画（Animation）、人工智能（AI）、网络（Networking）、内存管理（Memory Management）、定位辅助（Localization Support）、场景示意（Scene Graph）等等非常多的部分。

目前有非常多的游戏引擎，广为人知的比如：制作出《虚幻》、《战争机器》等众多优秀作品的虚幻引擎（Unreal）、一度成为硬件厂商制定新的硬件标准的《毁灭战士》、《雷神之锤》使用的 id Tech；这几年表现大为出彩的《孤岛危机》的 CryENGINE 2；《上古卷轴 IV》、《辐射 3》等使用的 Gamebryo；《黑煞》、《火爆狂飙》、《横行霸道 III》等使用的 RenderWare……各种第三方游戏开发商竞相购买优秀引擎的使用权，并开发出风格独特又有些许相似之处的优秀游戏作品。

CRYENGINE 2

▲ CryENGINE 2 的开发界面。

▶ CryENGINE 2 的画面表现令人叹为观止。

图像渲染引擎

次世代游戏中，我们通常最关注的是画面渲染引擎，因为它直接掌管着一款游戏的面子工程——画面效果。紧随其后的物理引擎、AI 等也都非常直接地影响到一款游戏的表现。而实际上，其他各司其职的引擎也都极其重要，它们都是默默地支撑起整个游戏，只是我们在尝到游戏各个部分的“好”的时候很难想到感谢它们的功劳罢了。

POWERED BY UNREAL TECHNOLOGY

很多引擎只提供即时演算 3D 渲染功能，而没有全面游戏引擎所包括的广泛的功能。游戏开发者选择这些图像渲染引擎后，可以根据需要选择其他的“游戏中间层”用来开发整个游戏。每款游戏开始时，基本都会显示出游戏引擎的商标，优秀的画面引擎配合 Havok 这样的通用物理引擎是很常见的组合。

多边小百科 GAMEPEDIA

游戏引擎的历史

RenderWare

▲使用相同引擎（RenderWare）开发的两款不同类型的游戏。

电视游戏开发之初，上世纪 80 年代的游戏大多使用硬编码，而关卡和画面的数据量实际上很少。由于主机硬件性能的限制和主机之间的通用性问题，使得为一款游戏编写的代码基本无法用在另一款游戏上。

90 年代中期，第一代第三方图像渲染引擎由三个公司撑起：Argonaut Software 的 BRender 引擎、Criterion Software 的 Renderware Limited 引擎和 RenderMorphics 的 Reality Lab 引擎。其中 Argonaut 负责过 SFC 上《星际火狐》(Star Fox) 的编程；Criterion 就是大家熟悉的《火爆狂飙》(Burnout) 的开发商，他们的引擎被 EA 购买；Reality Lab 是三个引擎中效率最高的，之后主研发团队加入了微软阵营，并将 Reality Lab 转变为对后世影响深远的 Direct3D。

在 90 年代中期，“游戏引擎”这个词开始被使用，特别是对于 3D 画面的主视角射击游戏。当时的先锋是赫赫有名的卡马克带领的 id Software，使用 id Tech 引擎开发了举世闻名的《毁灭战士》(Doom) 和《雷神之锤》(Quake) 等里程碑式作品。其他游戏开发商购买 id 的引擎使用权，更方便地创作出属于他们自己的画面、角色、武器、关卡等游戏内容和设定，并且这种可以将画面、碰撞检测等等工程分开处理的方式摆脱了基于硬件编写代码的复杂程序，可以让开发团队分成小组各司其职。

随后的《雷神之锤 III》和 Epic Games 在 1998 年推出的《虚幻》(Unreal) 让游戏引擎的优点尽显于世人眼中，游戏引擎的市场彻底打开，一个高端的商业游戏引擎使用权可以卖出数万美元至上百万美元的价格，id Tech 和虚幻引擎被数十家公司引进，这让整个游戏市场的开发水平大大提高。

虽然“游戏引擎”的叫法由 90 年代中期才开始使用，但是 80 年代的一些早期系统上也存在着一些可以称为“游戏引擎”的软件，比如 Sierra 公司的 AGI 和 SCI、LucasArts 的 SCUMM、Incentive Software 的 Freescape 引擎等用于早期冒险游戏的引擎，诸如经典冒险游戏“《国王密使》系列”就是基于 AGI (Adventure Game Interpreter) 和 SCI (Sierra's Creative Interpreter) 开发的。

Gamebryo

▲▶使用相同引擎（Gamebryo）开发的两款角色扮演游戏。

QQ群号:77269227

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

前几日随朋友来到附近的公园踏青，满眼的樱花让人心头一颤。感慨之余觉得这樱花开得太好了，好到有点假。于是走近一看，确实是如假包换的树啊，不过抬头后却发现，原来是人造的“樱花”插在已经毫无生命迹象的“树干”上。虽然这样的事实属意料之中，但游园的兴致还是被扫了大半。看来选择去公园春游，果然还是太天真了！ Orz

流行与生活

■东京巨蛋。

日本的巨蛋

巨蛋体育场的英文原名为“Domed stadium”，意为圆顶体育场。之所以在中文里被叫做巨蛋，是因为其外型像是一颗大型的蛋。不仅如此，“巨蛋”一词的英文也颇有渊源，日本最早的东京巨蛋于1988年建成，当时的宣传口号是“BIG Entertainment and Glod Game！”，缩写正是“BIG EGG”。东京巨蛋的正式英文名称叫做“Tokyo Dome”。现今的巨蛋泛指大型室内体育馆。

巨蛋之所以在日本流行，和日本人对棒球运动的痴迷不无关系。大家都知道，棒球是一项需要很大场地的运动，不管是参与的人数还是观众的数量也都很多。最早的露天棒球场，一到夏天就会暴露出很大的缺点——炎热且蚊虫较多，于是建筑师们想到了在球场的上方加装一个简易的圆顶。到了后来，圆顶就成为了一种规格。当然，不仅仅是棒球比赛，演唱会以及各种演出、集会、甚至是足球赛等等都能在巨蛋中举行。

说起棒球，我们的新实习编辑Nai曾经在甲子园做过赛场工作人员。甲子园全称“阪神甲子园球场”，既有职业棒球联赛也有传说中的高中联赛。如果你有机会去甲子园看比赛，Nai推荐你十号门二楼左手第一家的“金本兄贵烤肉便当”，无敌美味！金本兄贵就是阪神老虎队王牌球员金本知宪的爱称，由于甲子园是阪神老虎对的主场，这份便当可以也是当地老虎对球迷们的必选。

日本著名巨蛋的规格

名称	地点	开场	座位数
东京巨蛋(Tokyo Dome)	东京	1988年3月17日	55000
福冈巨蛋(Fukuoka Dome)	福冈	1993年4月2日	48000
大阪巨蛋(Osaka Dome)	大阪	1997年3月1日	48000
名古屋巨蛋(Nagoya Dome)	名古屋	1997年3月15日	40500
西武巨蛋(Seibu Dome)	埼玉	1979年4月14日(1999年加装屋顶)	35879
札幌巨蛋(Sapporo Dome)	札幌	2001年6月3日	41580（足球）/40572（棒球）

何？何で？何だ？

闲聊日语 さようなら こんにちは よろしく ありがとう

前面几期主打的是“声优园地”，有读者来信询问为何不见“闲聊日语”这个栏目。本期我们就为大家带来比较常见但又不难理解的几个语法问题：何？何で？何だ？

何？ 这是我们在游戏和动漫作品中见到最多的用法，除了直接以汉字的形式出现，“何(na ni)”也可以被直接写作假名的“なに”。它的语意很简单，就是表示惊讶，和中文里“什么”一词类似。根据语气的不同，“何”也可用于怒斥或者责备，交谈中请求对方复述也可使用“何”。

何で？ 虽然只是比前者多了一个假名，但“何で(na n de)”的读法与含义和“何？”完全不同。“何で”的假名写作“なんで”，其用法和日语中的“如何して／どうして”相近，用中文来说就是“为什么”。“何故／なぜ”虽然也有“为什么”的意思，但语气显得更生硬，所以不如“何で”用得广泛。

何だ？ “何だ(na n da)”等同于假名的“なんだ”，主要用来表示疑问，意思为“怎么了？／什么？”。将“何だ”放在句首，通常用来形容对事物失望或者说话人自谦；而它在句中也可以组成“何だけど”、“何だが”等等，用法比较灵活。

东瀛采风

樱花之美

每年的4月份是赏樱花的最佳时节，也是中国游客前往日本旅游的传统旺季。为了让大家了解樱花以及与之相关的日本文化，本期邪魔院就给大家来个简单的知识普及。

赏樱花，被问及最多的疑问就是“日本人为什么对樱花情有独钟”。在日本人眼中，樱花既是最最常见的花，也是最最喜爱的花。由于樱花通常在初春绽放，甚至会在其他植物长出绿叶之前盛开，“当大地万物还在沉睡中时，只有樱花早早地”，因此便给人以生命力顽强的深刻印象，日本人自古将这样的樱花视为自己的精神象征，这也是他们为何如此钟情于樱花的重要原因。

春天赏樱是日本传统习俗之一。尽管整个日本樱花的花期长达约五十天，但每个地区从花开到花谢其实也只有七至十天，所以对于赏花者来说，把握当地樱花的开放时间也是重要的一件事情。为此，日本气象厅每年会发表樱花开花日期的官方预测并绘制出天气预报一样的开花日期数据，人们形象地将之称为“樱前线”。一般而言，每年樱花的开放顺序会由九州起往东北方向发展，九州南部最早，再经四国南部、九州北部、四国北部、濑户内海沿岸、关东、北陆、东北，直至5月上旬抵达日本最北部的北海道。

樱花种类繁多，故颜色并非全部是我们所熟知的粉红色，相应的花种有相符的颜色。例如长期不长叶子、花瓣呈深红色的山樱；极具观赏性、花色由红转白的染井吉野樱等等。而要说全日本最闻名的樱花，那应属奈良县吉野山的樱花知名度最高，被誉为“吉野千棵樱”。三春泷樱、根尾谷的淡墨樱、山高神代樱、狩宿的下马樱以及石户蒲樱，是日本人引以为荣的五大樱花。

■樱花、富士山、新干线。

QQ群号:77269227

~好久不见~ 对《Shinobi 忍》的回忆

能够借这个机会和各位读者一同回忆一下 SEGA 著名的“《Shinobi 忍》系列”，对于我来说是一件很幸福的事情。因为当年我就是因为《超级忍》1 代才毫不犹豫地购入了一台 MD。从此我深深爱上这个系列，特别是 MD 版《超级忍 II》，它对于我来说就是一款不折不扣的神作。令人惋惜的是自从 2003 年 PS2 版的《Kunoichi 忍》之后，《忍》系列停止了他的脚步，这样一别已有 7 年的光阴。自从 1987 年首部《忍》诞生至今，《忍》的正统以及旁系作品共推出了 13 款作品。由于篇幅限制，本次我们以 2D 正统作品为主，3D 版以及旁系为辅，尽量为您呈现一个比较完整的“忍”的系列，并且在本期 Gamehalo DVD 中还将有影像介绍。

—1987 年—《忍》的诞生

作为一款诞生于街机的作品，初代的《忍》显得有些幼稚。主人公乔·武藏主要攻击方式就是不停地发射手里剑，沿途还要营救被捆绑的小孩，加之游戏开始的场景是高楼林立的纽约，起初感觉更像是一款射击游戏而缺乏忍者游戏的韵味。好在游戏中当主角与敌人近身时会使用忍者刀砍杀敌人，加上每关特有的忍术这仿佛又在提醒人们这是款忍者游戏。游戏共分 5 大关，每关又分成了两至三个小关，关底 BOSS 设计比较出色，作为一款街机游戏《忍》的难度给人留下深刻的印象。1989 年，我曾经在街机厅见过《忍》，可能是由于难度太高的缘故这款游戏几乎无人问津。初代《忍》不仅仅出现在街机上，后来其五花八门的移植版几乎覆盖了当时所有的家用游戏机，其中包括 PC-E、MS-Dos、Atari ST 等等，甚至在任天堂红白机上也曾经推出过，只不过这个版本的《忍》并没有得到任天堂的官方授权，由一家名为 Tengen 小公司移植。

▲每关过后会有奖励关，如同发扑克牌一样用手里剑消灭屏幕上的忍者。

《忍》系列年代表(按平台分类)

街机

游戏名	发售日
Shinobi 忍	1987 年
Shadow Dancer (影の舞)	1989 年

MegaDrive

美版名称	日版名称	发售日
The Revenge of shinobi	The Super 忍	1989 年
Shadow Dancer: The Secret of Shinobi	影の舞	1990 年
Shinobi III: Return of the Ninja Master	The Super 忍 II	1993 年

SEGA Master System

游戏名	发售日
Shinobi 忍	1988 年
The Cyber Shinobi	1990 年
Shadow Dancer	1990 年
Alex Kidd in Shinobi World	1990 年

SEGA Game Gear

游戏名	发售日
The GG 忍	1991 年
The GG 忍 II: The Silent Fury	1992 年

SEGA Saturn

美版名称	日版名称	发售日
ShinobiX	新·忍传	1995 年

GBA

名称	发售日
The Revenge of Shinobi	2003 年

注：由于本作为授权产品，开发与 SEGA 无关，故不作介绍。

Playstation2

游戏名称	发售日
Shinobi 忍	2002 年
Kunoichi 忍	2003 年

—1989 年—“影の舞”现身

“影の舞”，名字听起来很 Cool 的感觉，美版名《Shadow Dancer》，相信大家对这款作品并不陌生。游戏主角仍然是乔·武藏，而且游戏日版标题仍然出现了“Shinobi”字样，虽然本作属于外传，但却是“《忍》系列”不可分割的重要组成部分。

街机版《Shadow Dancer》人物比例巨大，初代中需要拯救的小孩变成了需要拆除的炸弹，甚至连几个 BOSS 造型都给人似曾相识的感觉。游戏区别于《忍》的重要标志可能就是那只活跃在乔·武藏身边的白色忍犬——大和。可惜在游戏中忍犬的攻击完全是自动的，它不能杀敌，只能起到牵制敌人的作用，而一旦遇到防御性的敌人忍犬大和就成了无用的摆设，在 BOSS 战中忍犬也无法起到任何作用。我到现在都还记得游戏最后需要在航天飞机发射中心与 BOSS 展开最后的决斗，这样的场景设计令人终生难忘。

—1989 年— 经典诞生

1989 年是对“《忍》系列”具有纪念意义的一年。因为就在这一年“《忍》系列”经典的一代诞生了，这就是被广大中国玩家所熟悉的《超级忍》，这个名称是由游戏的日版名《The Super 忍》完全直译过来的。有两个关键性的人物在缔造这一经典作品中起到了决定性的作用，他们就是原 SEGA Overworks 社长大场规胜和著名音乐家古代佑三。大场规胜作为游戏的 DIRECTOR，他还负责了游戏的企划、系统、绘图、背景等，可以说几乎从头到尾大场规胜都参与了制作。古代佑三则是当时就因为游戏音乐制作出色而很早就成名的音乐家，游戏标题下方还特意注明 YUZO KOSHIRO 就是古代佑三的版权标识。

大场规胜

1987 年入社，作为 PLANNER 被分配到第 2 研究开发部(部署家用机软件制作的部门)。之后在 MARK 3 上制作《SUPER WANDER BOY MONSTER WORLD》、在 MD 上制作《THE SUPER 忍》、《BARE KNUKLE 怒之铁拳》等名作。之后担任过“SOFT 7 研”的部长。2000 年，担任 OVERWORKS 社长。2003 年 10 月 OVERWORKS 与 WOW ENTERTAINMENT 合并为 SEGA WOW，大场现在是 SEGA WOW 第 2 开发部长，代表作为“《樱大战》系列”。

古代佑三

1986 年进入 FALCOM 公司，担任该公司 PC 上的《伊苏》、《七星魔法使》(sorcerian)等名作的音乐制作，在日本可以说是较早一位因为制作游戏音乐而出名的作曲家。之后他成为自由人，1990 年创立 ANCIENT 公司，并参与制作《格斗四人组》、《STORY OF DOOR》等家用机游戏，其最新作是 NGC 上的《卡修岛》，新作中他同样不单单制作音乐，还担任了游戏制作的各方面事务的 PRODUCER 职务。

游戏特色

与前 2 作相比，《超级忍》给人感觉是脱胎换骨，单单是画面就会让人热泪盈眶。凭借 MD 三重卷轴的机能，竹林、围墙、忍者屋、随风翻滚过来的叶片还有背景深处那一轮缓缓升起的残月都立体生动的被刻画出来，再配合一曲“The Shinobi”主旋律，游戏第一关就向所有玩家展示了一幅“忍味”十足的画卷。

针对家用机，《超级忍》在系统方面进行了许多的改进，例如忍术一口气增加到 4 种，不但效果出色而且绝对实用，它再不是单调的“保险”而变成了可选项，这一变化将忍术的使用融入了策略性。乔·武藏的动作和攻击方式也增加了不少，加上 2 段跳的设定使得主角更具备忍者的特征，游戏版面变化也随着主角的大跳跃而变得丰富许多。著名的八双手里剑攻击也是从这一代产生的。《超级忍》保持着历代一贯的高难度，对玩家的跳跃技巧要求比较高，即使用秘技将手里剑调到“999”，整整 8 大关的历程对每个玩家都提出了严峻的考验。

游戏在操控方面不是很灵活，人物动作比较僵硬是玩家抱怨最多的缺点，但这不足以撼动作品的经典地位。SEGA 官方也将《超级忍》载入了官方的历史文档中。

QQ群号:77269227

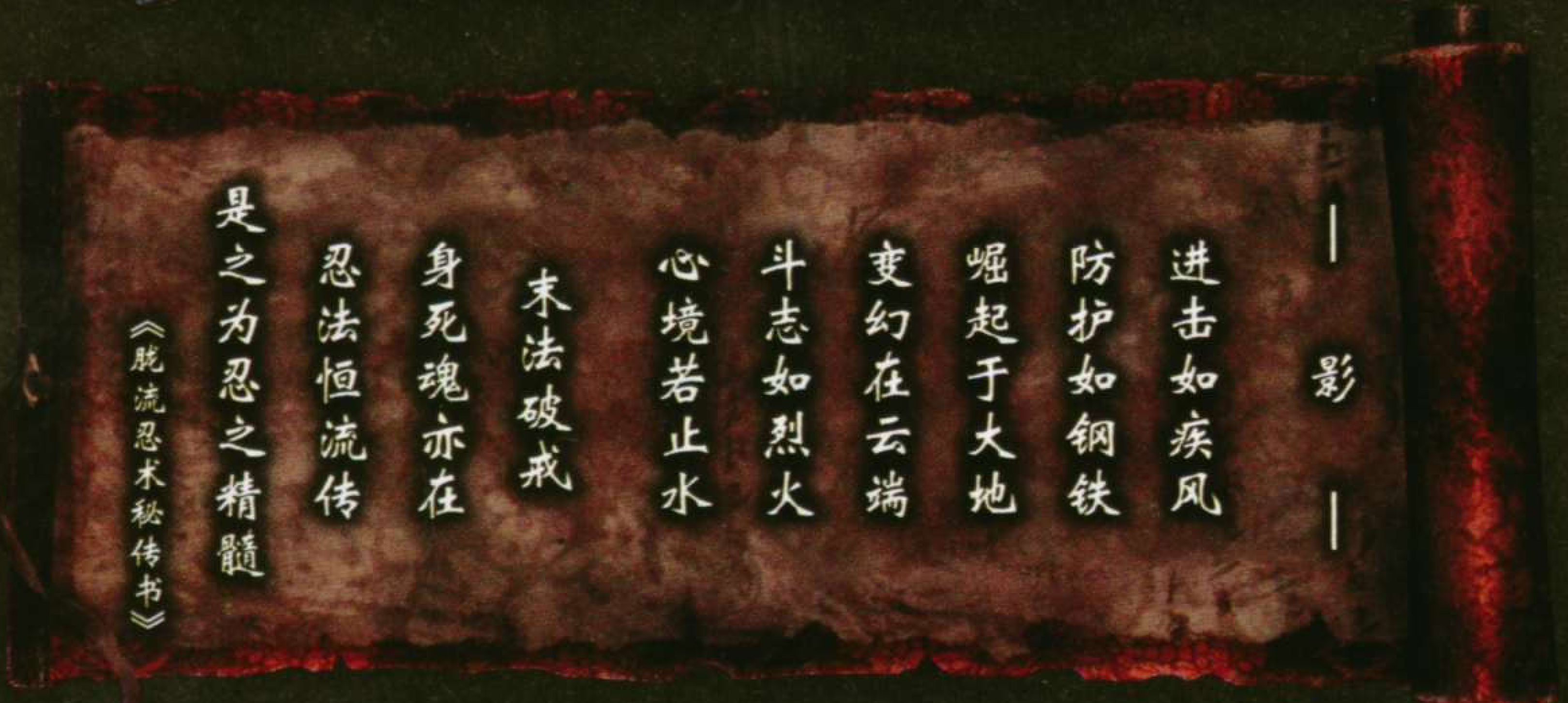
—1990年— 忍的乱舞

为什么以“忍的乱舞”作为这个部分的标题呢？因为1990年SEGA竟然一口气移植和推出了4部Shinobi作品，这在“《忍》系列”的历史上是绝无仅有的。有3款是在家用机SEGA Master System上推出的，其中1款为1989年街机《Shadow Dancer》的移植作品，剩下两款都是原创作品。MD上也推出了1989年街机的重制版《Shadow Dancer: The Secret of Shinobi》，这部作品也被不少欧美游戏媒体看成是《The Super 忍 II》。

游戏特色

作为街机的重制版，SEGA赋予了《影の舞》许多新的定义。MD版《影の舞》除了在画面上没有街机版来得细腻饱满外，其他任何方面都较街机有了明显的进步，导致MD版比街机要好玩很多，这主要是归功于游戏在操作流畅度方面的提升。可以说《影の舞》属于一个快餐型的忍，游戏总共只有5大关，如果熟练的话可以在半小时内将游戏通关。主角疾风的手里剑不但发射速度明显提高，近身的刀斩范围和判定较之前任何一款《忍》都要大，这就大大提升了游戏的爽快感。本作中忍犬完全由玩家控制，技巧性也有所增强。难怪在游戏的HARD模式下除了BOSS战外，疾风的手里剑居然被取消了，只能凭借近身刀斩一路砍到关底，如果再将敌人的配置变成Level3，这时游戏的难度顿时会提升一个档次。《影の舞》还有一点令我印象深刻的就是通关后那首Ending曲子旋律略微带着一丝忧伤，缥缈得犹如夕阳醉了，或许它会立刻勾起你心底对往日美好片断的回忆……

—1993年— 巅峰时刻



难以名状的快感，这一切都是《超级忍 II》登峰造极的表现所带给我们的。伴随着曲曲动人的音乐，整整7关的历程下来玩家仿佛已经和超级忍者乔・武藏本人合二为一。思绪翻滚的同时可能你惟一想抱怨的就是游戏流程为什么只有7关而不是70关，700关……

以上就是《超级忍 II》片头动画中《胧流忍术秘传书》的大意。

如果让我回答一个问题：你心目中“《忍》系列”最强一作应该是哪款？我会毫不犹豫的告诉你，当然是《The Super 忍 II》（超级忍 II）！可能永远都是……

由于喜欢和熟悉《超级忍 II》的玩家实在太多了，致使我觉得任何华丽的描述在这里都显得有点画蛇添足。记得当年将游戏进行到第7关时身边的一位朋友竟然发出这样的赞叹：如果这个世界上真有这种神人存在的话那实在太恐怖了……直到现在我还能清晰的记得当时心情，一种

多么完美的一款游戏啊！《超级忍 II》的难度设定真正做到了点到为止，通过完美的关卡设计游戏的难度恰到好处的层层推进，每关都给玩家增加新的砝码，直到最后达到玩家心理承受的极限。还记第7关那几段乔・武藏破门而入的动画吗？虽然只有短短的1秒钟，但SEGA刻意的制作仿佛在告诉每位能来到这里的玩家：哪怕粉身碎骨乔・武藏也要将“NEO ZEED”打入地狱。在这里我就不多花笔墨描述《超级忍 II》的游戏内容，如果你喜欢《忍》，如果你还没有接触过《超级忍 II》请补上这一课。

—1995年— 新・忍传

到了巅峰，接下来很可能就是下坡路。1995年，《新・忍传》作为第一批被曝光的Saturn（土星）作品受到了众多玩家的关注。为了展示土星采用大容量CD-Rom后的播片机能，《新・忍传》的片头制作成真人演出的小电影，而游戏背景以及人物动作全程采用的实拍型映像。然而事实证明原有的一切美感和手感都荡然无存，在这次革新使得《新・忍传》成为了烈士。相信大多数国内玩家对于《新・忍传》是怨大于赞。在日本《新・忍传》同样被相当一部分人认为是土星初期滥用实拍型映像的代表作品。

2002年～2003年 秀真与绯花

名词解释

shinobi就是日语“忍び”罗马注音

忍び

(1) 不被人发现，秘密行动。

(2) 蹑手蹑脚走路的略称。

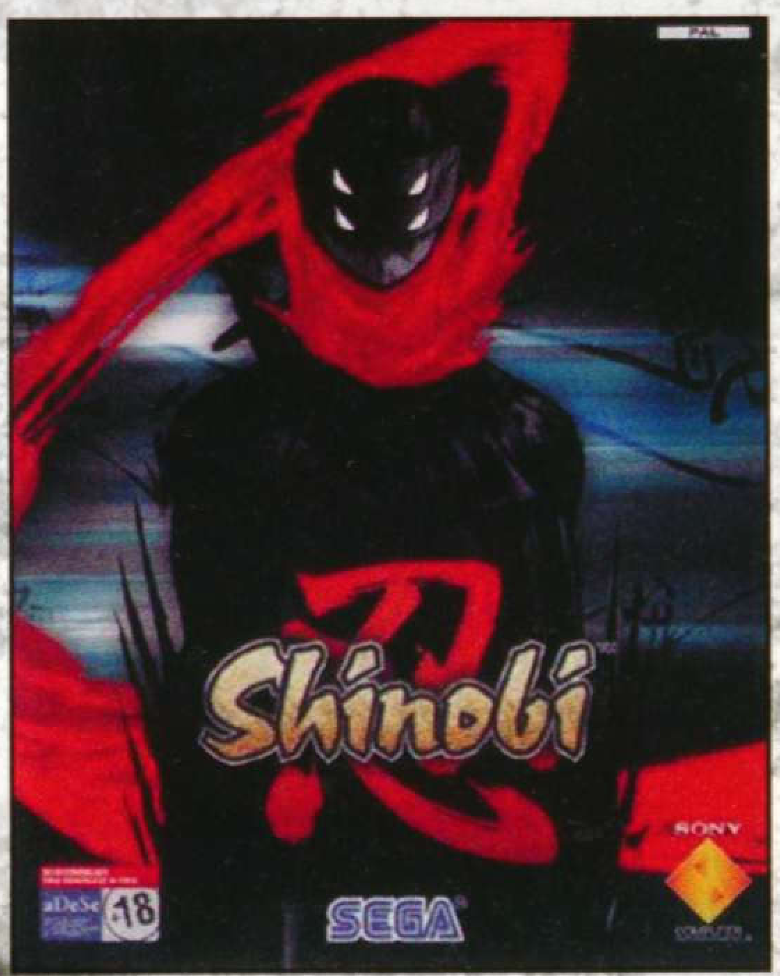
(3) 忍术或者忍者。

(4) 盗窃。

Kunoichi就是日语“くノ一”的罗马注音

“女”字在日语中分解开就是平假名“く”、片假名“ノ”、汉字“一”，女忍者的意思，另外也泛指女性。

DC时代，关于《忍》即将推出新作的传闻很多，但最终《忍》只留下了一片空白。一份期待之情在我心底也埋藏了整整7年，直到2002年3月的一天在网络上竟然看到传说中的《Shinobi 忍》，虽然是几张极度不清晰的扫描图，但我毫不怀疑的感到《忍》这次是真的回来了。正如玩家所看到的那样，游戏的名称也回归到原点——《Shinobi 忍》，2003年SEGA又推出了《Kunoichi 忍》，关于这两款游戏国内各大游戏媒体报道以及评论不少，所以《Shinobi 忍》和《Kunoichi 忍》并不是这次回顾的重点。



UCG 251期《怀旧殿堂》栏目话题游戏——《重装机兵》系列。欢迎有爱的读者积极来信参与。
邮箱：ucg@ucg.com.cn 来信请注明“怀旧殿堂收”字样。

QQ群号:77269227

特稿 ARTICAL FEATURED

文 清国倾城 编 星夜 美编 anubis

第2次3D革命 跃然而出的立体时代

从1844年人类历史上首个“立体照相镜”诞生至今，160多年来，“立体成像”技术伴随着电影技术不断发展。普通观众们对“3D”的概念并不陌生，但在过去一百多年来，它一直被视为一种华而不实的“马戏团技术”，只能在游乐场里作为一个游乐项目，或者在个别实验型的电影中偶尔应用。直到《阿凡达》横空出世，以影史最高的票房纪录震撼了整个视听娱乐产业。于是各种资本力量开始进入3D行业，在2010年1月初的国际消费电子展期间，3D成为全场焦点。这一轮的3D技术革命被认为是继彩色电影出现以来视听娱乐产业最重要的一次进化。

作为视听娱乐产业主要分支的游戏业也从2010年开始吹响3D的号角。2010年初索尼公布了PS3的初步3D计划，3月份任天堂出人意料地公布了3DS掌机。从今年末开始，3D技术将从家用机和掌机全面展开。对游戏来说，这次技术进化可能比2D到3D的进化更加意义重大，因为它才是真正地从二维平面进化到三维立体，为了与过去由多边形构成的3D画面区分开来，业界将这种3D游戏称为“立体3D”（Stereoscopic 3D，简称S3D）。

立体3D游戏的史前时代

20世纪初，电影刚出现后没多久就出现了3D立体电影，而立体3D游戏同样也是在游戏诞生后不久就已经出现。在雅达利游戏机诞生之前，很多游戏的画面都是由白色的“点”和“线”组成的，能够在显示器的二维平面上显示出画面就已经不错了，没人会去研究如何显示3D的点和线。1970年代末出现了一些用矢量图形制作的3D游戏，其实就像后来制作3D游戏建模时的多边形线框，并没有用到立体成像的原理，不过在当时看来，这已经够3D的了。

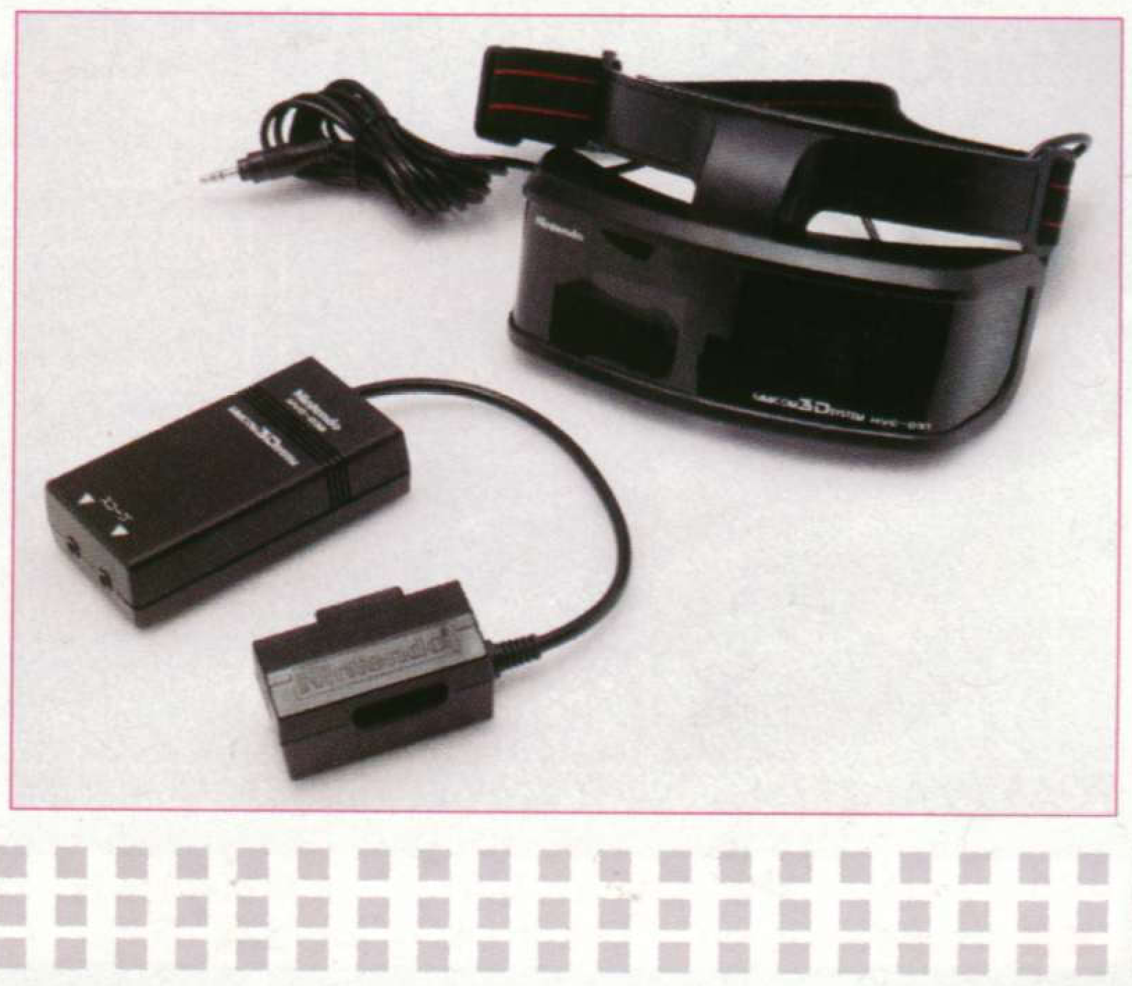
历史上第一款S3D游戏是什么？如今已找不到相关史料。最早的S3D游戏应该是出现在FC上，当时任天堂倡导以玩具的市场定位经营FC，推出了多种多样稀奇古怪的周边产品，第三方也推出了自己的FC周边，其中就包括可以实现立体成像的红蓝眼镜。这是最原始也是成本最低的立体成像技术，相信多数读者都不会陌生。根据红色与蓝色镜片折射率不同的原理，“重影”的特殊画面经过左右眼镜片后，会形成角度稍有不同的画面，实现画面的立体感。鲜为人知的是，在那个大多数人都只知道红蓝眼镜的年代里，任天堂已经领先一步，应用了直到现在才开始走入公众视野的“快门式3D眼镜”。任天堂对S3D技术的积极与热心由此可见一斑。

Famicom 3D System

发售时间：1987年10月21日

售价：6000日元

任天堂在1987年为FC推出的这款3D眼镜即使在如今看来也可以算是高端技术。快门式3D眼镜比偏振光眼镜贵得多，主要是因为其结构较为复杂。FC 3D System采用的就是如今仍在使用的“液晶快门”技术，由立体成像技术领域的先锋夏普公司提供，它的两个镜片就相当于两个液晶屏幕，镜片中的“画面”全黑时将屏幕投射出来的光线挡在镜片之外，几毫秒后镜片中的液晶变成透明状态，肉眼就可以看到屏幕上的图像。这样左右眼镜片交叉开启和关闭，左右眼就会看到游戏画面的奇数帧和偶数帧，屏幕中的奇数帧和偶数帧本身是不同角度的图像，这样左右眼看到的就是不同角度的图像。由于左右眼看到的画面并不同步（有1帧的间隔），



QQ群号:77269227

收入高达 100 万美元。

《时空旅行者》的街机筐体通过折射的原理使得拍摄出来的真人直接“站在”筐体中部的舞台（开发者称之为“微型剧场”）上，人物高度约 12.7CM。在微型剧场的下方是一个大型的凹镜，镜子的前方是一部 20 英寸的索尼电视机，舞台深处的几个彩色几何体就是惟一的背景。通过抛物柱面反射镜向黑暗空间中投射影像，从主机筐体正中部位留出的观察窗往里看，看到的就是立体全息效果的画面。

《时空旅行者》的游戏方式与《龙穴冒险》相似，相当于一个完全由 QTE 构成的游戏，只要在游戏中的特定时点朝特定方向推摇杆或按键即可，根据玩家输入的成功与否会播放不同的电影片段，按时空键可以“倒带”，回到之前的时刻纠正错误。

《时空旅行者》发售一年后，世嘉用同样的街机筐体推出了《全息斗技场》(Holosseum)，这是由世嘉自己开发的一款格斗游戏。这是在《街头霸王 II》热潮后诞生的格斗游戏，采用了普通 2D 格斗游戏的玩法，游戏画面也是用 2D 画面投射出来的全息影像，可以选择的格斗家只有 4 名。由于该街机筐体无法显示精美的画面背景，因此整个游戏就像在一个黑暗擂台上进行的 2D 模型之间的战斗，最具全息立体感的是片头中的 3D 全息头像。

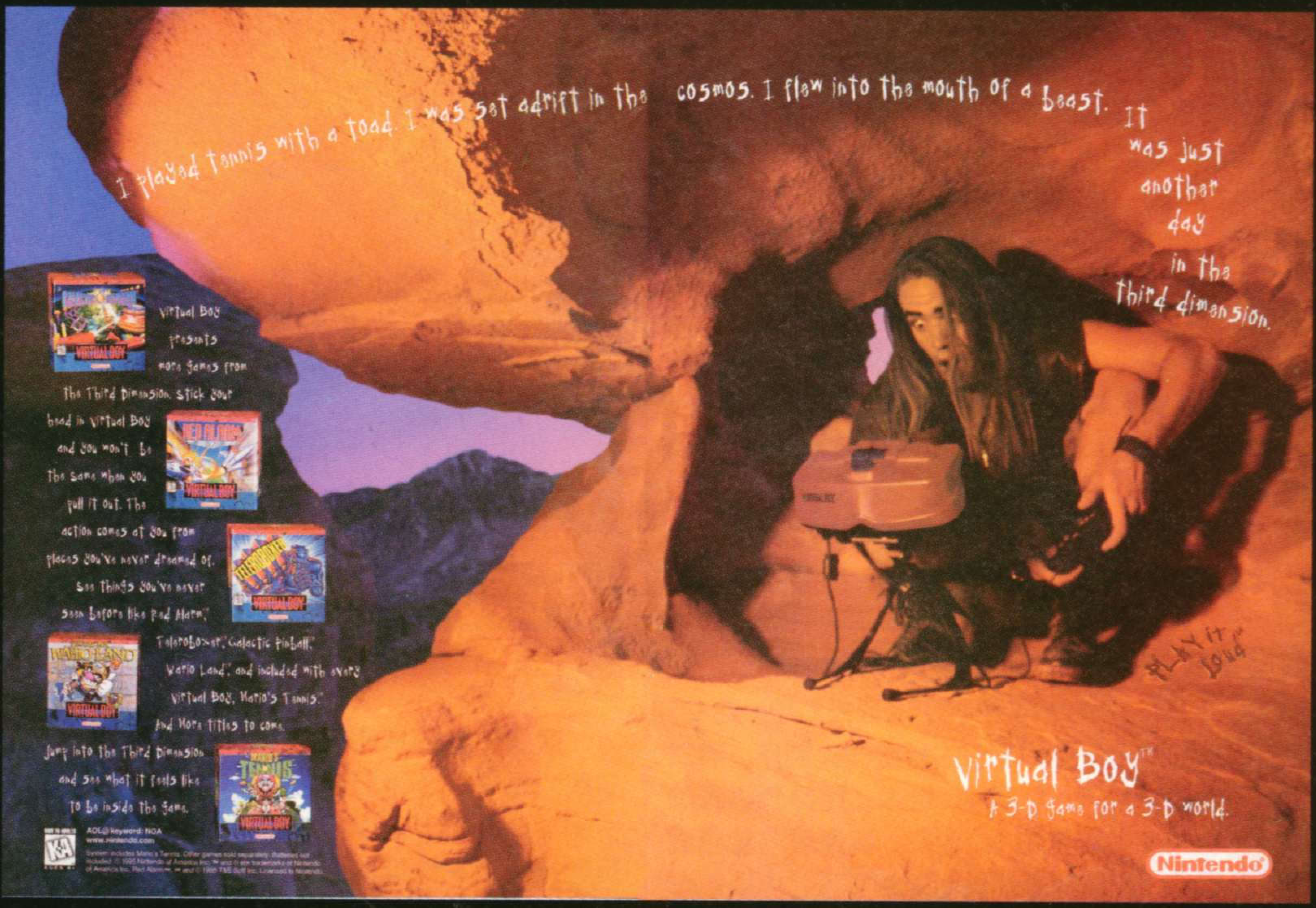
◀《时空旅行者》的街机筐体，中间圆弧范围内即为以全息成像技术展现的“微型剧场”。

▲《时空旅行者》的游戏画面，真人拍摄的影像直接站在舞台上。

▲《全息斗技场》的实际游戏画面，包括血槽、时间等信息都是直接“站立”于黑色擂台上方。

▲《全息斗技场》中具有强烈立体感的 3D 头像。

Virtual Boy 的败北



3DS 公布时，所有了解任天堂历史的人们都不约而同地想起了“Virtual Boy”——任天堂历史上最大胆、也是最失败的主机。围绕 VB 有很多具有传奇色彩的事件，它是 GB 之父横井军平在任天堂的最后一部硬件，它完全违背了横井军平本人以成熟技术开发硬件的原则，超前使用了立体成像的头戴式眼镜，结果由于技术不成熟而惨败，造成了巨额的亏损，致使横井军平辞职，之后不久因车祸身亡，可说是含恨而终。这款 VB 便携式游戏机究竟是败在了哪里？

VB 使用的显示器技术主要是由美国麻省 Waltham 市的 Reflection 技术公司开发，这家小公司只有 20 名员工，由于任天堂对其持有的技术感兴趣，因而斥资购买其部分股份。Reflection 在立体成像技术上已经研究多年，在找上任天堂之前，Reflection 曾向多家游戏公司推销他们的立体成像技术，而刚在街机上推出了全息成像游戏的世嘉曾是其优先推销的对象。Reflection 将其技术称为“红色世界”，这是一种使用红色 LED 实现立体成像的技术，虽然成像效果并不是很好，但是成本低廉。追求技术领先性的世嘉对这种廉价技术不感兴趣，两次拒绝了 Reflection 的推销。Reflection 的推销员屡屡受挫后找到了任天堂，碰巧当时横井军平正在寻找能激发游戏开发者创新思维的新硬件技术。横井军平认为，FC 和 GB 都有很多充满创意的游戏，而 SFC 却鲜有独具创意的新作，原因是 SFC 仅仅是在机能上强化，并不是一款全新概念的主机。只有研发出一种新类型的主机，才能激发出新创意。

横井军平对 Reflection 的单色立体成像也不大满意，他希望升级为彩色屏幕，但那样会导致硬件价格超过 500 美元。在最初的设计方案中还提出了追踪玩家的头部移动用于控制镜头的设想，后来也因为成本原因而放弃。此外，考虑到佩戴这样一个庞然大物会非常沉重，因此从头戴式改为面罩式。任天堂正在开发代号为“VR-32”的新主机的传闻开始在业界不胫而走，由于当时任天堂已经宣布开发 64 位元的“Project Reality”（就是后来的 N64）主机，这款使用 32 位元 CPU、号称将会使用 3D 屏幕的主机就像一套迷踪拳，把业界人士搞得晕头转向。不过人们渐渐从各种线索中猜测 VR-32 就是 GB 的后续机种，最主要的证据是该主机设计者为 GB 之父横井军平。

1994 年夏季，任天堂在东京举办的初心会中公开了 VB，但外界的反响并没有任天堂想像的那么热烈，强烈的晕眩感是其招致反感的主要原因。比 GB 强不了多少的画面也令人大失所望，人们原本从“32 位元 CPU”这一点期盼能看到可媲美 PS 的游戏画面，实际效果不仅与想像的天差地别，而且还是只有红黑二色的简陋画面。任天堂在该会中宣布 VB 将于 1995 年发售，定价 19800 日元。计划同期发售的游戏有《马里奥兄弟》的 3D 重制版，还有一个弹珠游戏和一个拳击游戏。这次展会之后，

▶ VB 硬件设计上最成功的地方可能就是它的手柄，它对后来大受好评的 N64 手柄产生了重大影响。

QQ群号:77269227

业界几乎听不到赞扬 VB 的正面言论。

任天堂希望在资源全面投入到 N64 之前将 VB 打入市场，而横井军平希望有更多的时间对 VB 的画面稳定性进行改良。然而当时任天堂的处境已经十分危急，PS 与 SS 来势汹汹，任天堂在家用机上的根基开始动摇。山内溥果断决定投入一切资源力保 N64。同时山内溥对 VB 也充满信心，预测其可在 1996 年 3 月之前在日本销售 300 万台，软件销量 1400 万套。

在 VB 发售之前，任天堂的保密工作做得滴水不漏。因为担心这种划时代的设计被对手抄袭，任天堂不愿透露太多信息。VB 使用的是一种非常特殊的立体成像原理，左右眼的 LED 屏幕将画面投射到一块镜片上，而镜片以每秒 50 次的速度振荡，将游戏画面投射到玩家的视网膜，向两只眼睛投射的画面角度有所不同。使用红色 LED 的原因是红色较为醒目，而且比较省电。由于要同时处理两个屏幕的画面，VB 使用的 32 位元 NEC810 处理器无法做出太复杂的画面，而且编程难度大大提高。VB 虽然是一款以“真 3D”自居的主机，却没有 3D 硬件加速能力，无法做出多边形构筑的 3D 画面。

1995 年 7 月 21 日，VB 于日本上市，但是并未出现此前 PS、SS 等主机上市时的排队现象，多数商店的销售情况都不理想。尽管任天堂将首发价格从 1.98 万日元降低到 1.5 万日元，玩家仍然缺乏兴致。首发失败的原因有多个方面，最重要的还是缺乏大作。山内溥为了确保 VB 游戏的高质量，仅向少数几家第三方展示了 VB 技术，获得 VB 游戏开发授权的厂商屈指可数。结果在 VB 失败的首发之后，本来就被拒之门外的第三方干脆无视它的存在，获得授权的第三方也缺乏动力。在 VB 的整个生命周期里总共只推出了 22 款游戏。

糟糕的首发只是灾难的开始，购买 VB 的玩家们开始抱怨红色的立体画面让他们头疼不已。其部分原因是没有调整好焦距。由于所有人双眼间的距离都有所不同，因此要微调振荡镜的位置才能有最佳视觉效果。VB 顶部有一个滑钮与旋钮用于调节焦距与振荡镜的位置，没有调节到最佳位置会加剧视觉疲劳。持续玩 VB 超过半个小时很容易出现头晕甚至呕吐现象。呕吐的不仅是玩家，还有游戏开发者。曾开发过 VB 游戏的程序员 Steve Woita 如此描述其开发过程：“你要在与 PC 连接的 VB 开发机上编码，然后把头凑到 VB 上看效果，接着把头扭回到 PC 屏幕上，重新编写，重复该过程……”Woita 说，程序员还不是最痛苦的，真正最要命的是游戏测试员，VB 绝对是所有测试员的噩梦……即使没有 3D 晕眩感的玩家也抱怨 VB 玩着太累人，玩家要坐在椅子上，佝偻着背将眼睛贴向架在桌上的 VB，玩不了多久就会有腰酸背痛脖子疼。有关 VB 悲惨体验的各种报道不断见诸报章，而且被越传越恐怖，出现了“玩 VB 会导致失明”的传闻，任天堂不得不承认 VB 可能会对 7 岁以下儿童的视力造成伤害，并且建议每次游戏时间控制在 15 分钟之内。这些负面报道令 VB 一时间臭名远播。

从很多方面都可以看出 VB 计划的仓促与缺乏规划。VB 本身带有一个 EXT 接口，按理可以通过联机线进行联机多人游戏，但任天堂从未推出 VB 的联机线。任天堂确实有准备生产联机线，也向第三方开发商说明了 VB 的联机功能，但是联机线还没开始生产，山内溥已经决定放弃 VB。山内溥也曾寄望于在欧美扳回一局，在美国推广 VB 时热情拉拢第三方的支持。在 VB 美国首发之前，任天堂在西雅图召开了为期两天的 VB 介绍与开发动员大会，广邀美国游戏软件商出席。

VB 于 1995 年 8 月在美国上市，市场反应同样冷清。美国任天堂试图掩盖事实，发布了一份形势一片大好的新闻稿，声称 VB 刚上市已经被抢购一空。然而在各种游戏与电器连锁店里看到的却是另一番景象：很多商店只卖出了一两台 VB，商家开始大打折促销，先是将价格从 180 美元下调到 159 美元，接着任天堂在 1996 年 5 月正式宣布 VB 的建议零售价降至 99 美元。即便如此，被称为视力杀手的 VB 仍然被当作瘟神般避之唯恐不及。多数商家的实际销售价格都远低于建议零售价，甚至出现了 20 美元一部的清仓价。VB 的最终累计销量只有 80 万部。鉴于在日本与美国的可怕表现，任天堂取消了 VB 的欧洲发售计划，在事态进一步恶化之前毅然决定将 VB 打入冷宫。

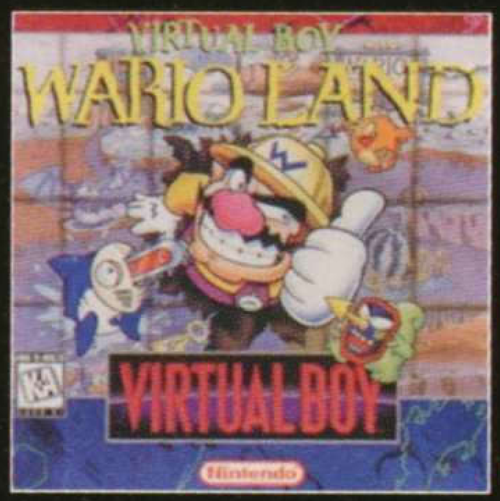
VB 的惨败令任天堂元气大伤，而这样的大灾难总要有人背黑锅。据说 VB 发售后，在任天堂总部的高墙里，横井军平就像被发配边疆的放逐者，遭到了刻意的排挤。横井军平知道已经无法继续留在任天堂，于是在 1996 年 8 月，他以“追求新挑战”为借口宣布辞职。消息传出后引起业界大地震，任天堂股价当日即遭跌停。VB 的惨败对于任天堂输掉主机战争有不可推卸的责任，它导致任天堂在 1995 财年的净收入降低了三分之一，任天堂在 VB 上的损失至少超过 300 亿日元。在 N64 与 PS 和 SS 决战的关键时期，VB 的失败无异于后门失火，削弱了任天堂的反击能力。在这次的惨痛教训之后，任天堂再也不敢贸然尝试前沿技术。

▲ GB 与 VB 的设计者横井军平。

Virtual Boy 的经典之作

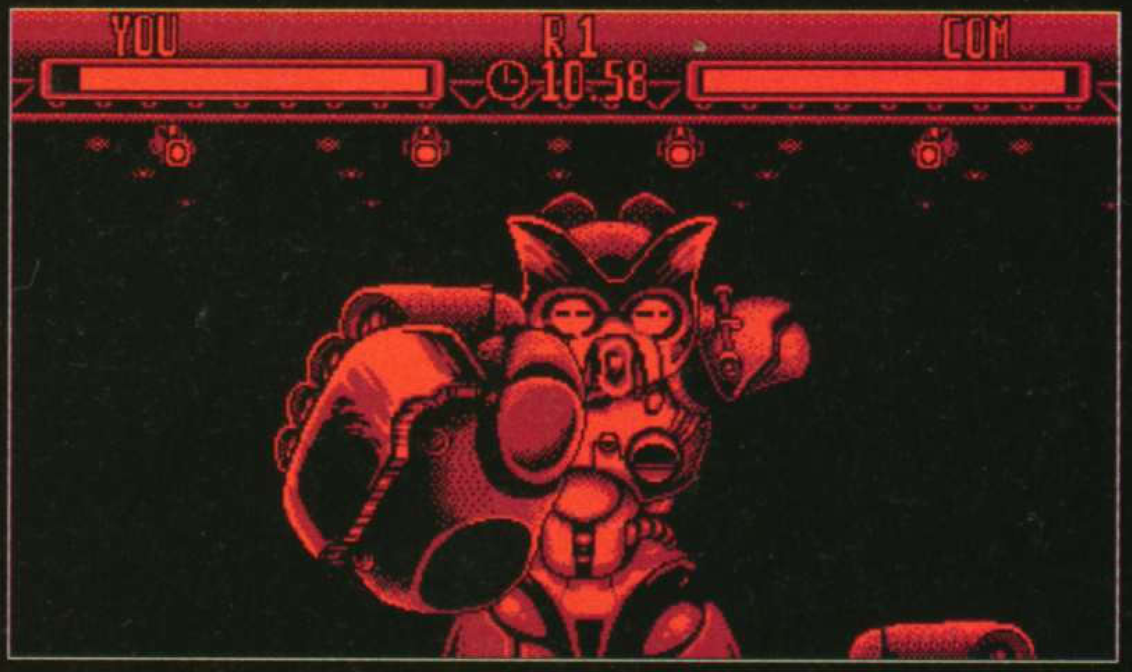
瓦里奥大陆
Wario Land

VB 上评价最高的一款游戏，是任天堂为圣诞档期准备的主力大作。这是一款平台动作游戏，非常巧妙地利用了立体成像功能，例如可以通过特殊方块让瓦里奥进入到背景深处的特殊位置。在 BOSS 战的时候，会有一些冲出屏幕的攻击招式。



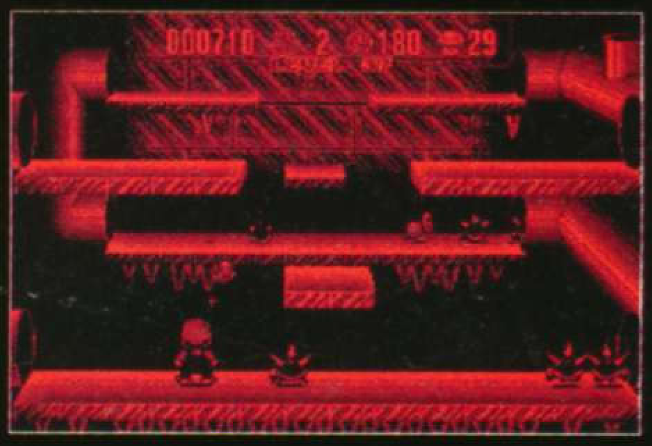
远程拳击手
Teleroboxer

立体成像技术怎么能少了主视点的游戏？这款《远程拳击手》就是采用主视点的方式进行，可以说是任天堂经典拳击游戏《Punch Out》的科幻立体版。冲出屏幕的拳头给人强烈的冲击感，巨大的人物比例与画面缩放功能的活用使其成为 VB 画面最出众的游戏。



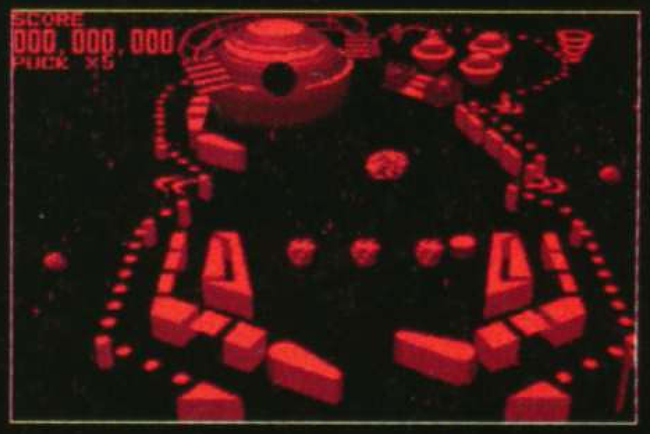
马里奥碰撞
Mario Clash

《马里奥兄弟》的 3D 重制版，在画面和关卡设计上采用了纵深化处理。游戏方式也有一定变化，突出了龟壳的使用，可以朝屏幕深处或者屏幕外投掷龟壳攻击敌人。还有一些特殊的奖励关，目标是收集悬浮在不同的高度与深处位置的金币。



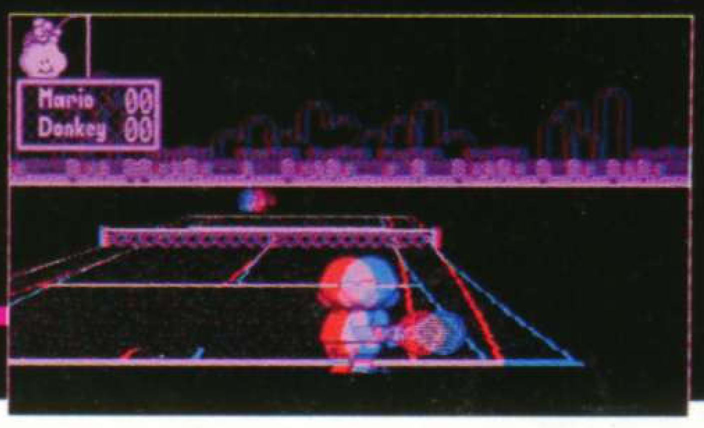
星际弹珠
Galactic Pinball

横井军平本人亲自设计的一款弹珠游戏，弹珠台向宇宙深处铺开，形成强烈的立体感，给人以触手可及的感觉。



马里奥网球
Mario's Tennis

VB 的首发游戏之一，也是美版 VB 随主机附赠的游戏。这是一款完全为表现 S3D 视觉特色而制作的游戏，采用纵深视点，表现 S3D 游戏的强烈纵深感。当玩家靠近或远离球网时，会有画面缩放效果。游戏节奏较快，可惜人物移动速度较慢。



QQ群号:77269227

S3D 新时代

Virtual Boy 大惨败之后，S3D 游戏沉寂多年，再没人敢碰。在之后的 10 年时间里偶尔会有个别 S3D 游戏出现，但并未出现 S3D 游戏的新技术，反而有技术退化的趋势，屈指可数的几款 S3D 游戏返璞归真地使用了红蓝 / 红绿 3D 眼镜，3D 效果十分有限。1998 年 Interplay 公司在 PS/PC 上推出的互动电影式游戏《黑暗之心》(Heart of Darkness) 配备了红绿眼镜，部分场景有 3D 效果。这款游戏的两个版本总销量居然达到了 150 万套。2005 年 Sucker Punch 工作室开发、索尼发行的 PS2 平台动作游戏《狡狐大冒险 3》也配备了一幅简易的红蓝 3D 眼镜，在游戏的某些片段中可以选择开启 3D 模式，也有某些关卡将 3D 作为隐藏模式，更是有某些隐藏物品只有在 3D 模式下才能看到。这些片段中的 3D 效果主要作用于场景中的物品而非角色本身。总体而言，由于立体成像导致的视疲劳难以消除，在这个时期里，想出 S3D 创意的开发者们都很自觉地将 S3D 功能作为游戏中少数片段的小小惊喜，并未特别强调 S3D 功能，更加不敢让玩家全程以 S3D 进行游戏。

直到 2008 年，各大电器商突然开始在 3D 上发力。究其原因，是因为高清电视的发展和普及为 3D 创造了基础条件，高刷新率、高解析度与大屏幕的高清电视才能表现 3D 立体画面的精彩。不少电视行业的观察家认为，3D 将会是电视机的下一个必然发展方向，这就像从黑白进化到彩电，从标清进化到高清一样，是自然而然的进化过程。这种说法不无道理，目前的高清电视无论是尺寸还是解析度，都已经达到了一个很难再继续往高处发展的程度。如果电视机的屏幕继续变大，多数普通家庭将没有足够大的客厅容纳这种巨型屏幕；而画面解析度继续提高并不困难，但是以人们看电视时通常的观赏距离，画面精细度的继续提高不会给肉眼带来很直观的进化感觉。既然电视机在平面上已发展到瓶颈，自然只有打破平面束缚，进入 3D 时代。

从 2008 年末开始，索尼、松下、夏普等公司陆续公布了他们的 3D 计划，多款 PC 用 3D 显示器公开，Nvidia 发布了 PC 用全套立体成像产品，对应游戏包括《生化危机 5》PC 版等大作。进入 2009 年后，《美食从天降》、《阿凡达》等 3D 电影成为业界焦点，迪士尼、皮克斯、梦工厂等主要 CG 电影发行商宣布，今后所有 CG 电影都将推出 3D 立体版。3D 的话题性在不断升温，这让电器商们更加相信未来将会是 3D 的时代，对 3D 技术的投资不断加大。

游戏曾是高清电视机普及的重要推动者。从 2005 年 X360 发售至今，高清主机为高清电视的普及做出了难以估量的重大贡献，数千万消费者为了高清游戏而购买了高清电视。以索尼为首的众电器商认为，游戏同样会成为 3D 电视普及的主要推动者。显示器及专业 3D 市场研究公司 Insight Media 在 2009 年末发布的报告中预测，到 2014 年，将会有超过 4000 万玩家拥有 3D 电视或显示器。这份报告的首席分析家 Dale Maunu 认为，困扰 S3D 技术的视疲劳现象已经被克服。“我们已经玩过数百小时的 S3D 游戏，我们可以很肯定地告诉大家，最新技术不会导致眼镜的疲劳与晕眩。经验告诉我们，S3D 游戏将会比传统二维屏幕更加引人入胜，它将大大推动 3D 的普及率。”梦工厂动画公司 CEO Jeffrey Katzenberg 也认为“家中的 3D 将由玩家一马当先”。

2010 年后，3D 的大潮终于全面到来。1 月份的 CES 展中，各类 3D 电视、显示器与笔记本充斥会场，英国天空电视台开通了 3D 电视频道，韩国已经有全天候播送的 3D 频道。电视台向来是电视机标准的主要推进者，3D 电视台的开通象征着 3D 已经进入加速发展阶段，证明了 3D 并非昙花一现。

电视机行业直到现在才等来 3D 技术的成熟，而游戏机也是直到现在才有足够的性能运行画面稳定流畅的 S3D 游戏。2009 年 8 月 Blitz Games 工作室通过 NBGI 在 XBLA 和 PSN 上推出了一款 S3D 游戏《Invincible Tiger: The Legend of Han Tao》，成功实现了高清立体化。2010 年 1 月，索尼在 CES 展期间提供了 S3D 版《GT 赛车 5》的试玩，证明了以 PS3 的性能，顶尖画面的全高清游戏也可 S3D 化。而根据 Blitz Games 的经验，制作 S3D 游戏比普通版本高出的成本大约为 10 ～ 15% 之间，比起从 PS2 到 PS3 游戏开发成本的数倍提升，S3D 游戏的成本增幅可以接受。

在人们的目光都锁定于大屏幕 3D 电视时，却忘记了在移动设备领域也有一个精彩的立体世界。3DS 的突然发布令世人震惊之余，小屏幕的立体成像技术也引起了前所未有的关注。佩戴眼镜的 3D 画面需要以大屏幕为基础才能有理想的视觉效果，掌机注定只能走裸眼 3D 这条路。NDS 的畅销曾导致触摸屏的供应高度紧张，3DS 如果再现 NDS 的奇迹，裸眼 3D 屏幕有望在短期内成为掌上设备的标准配备。

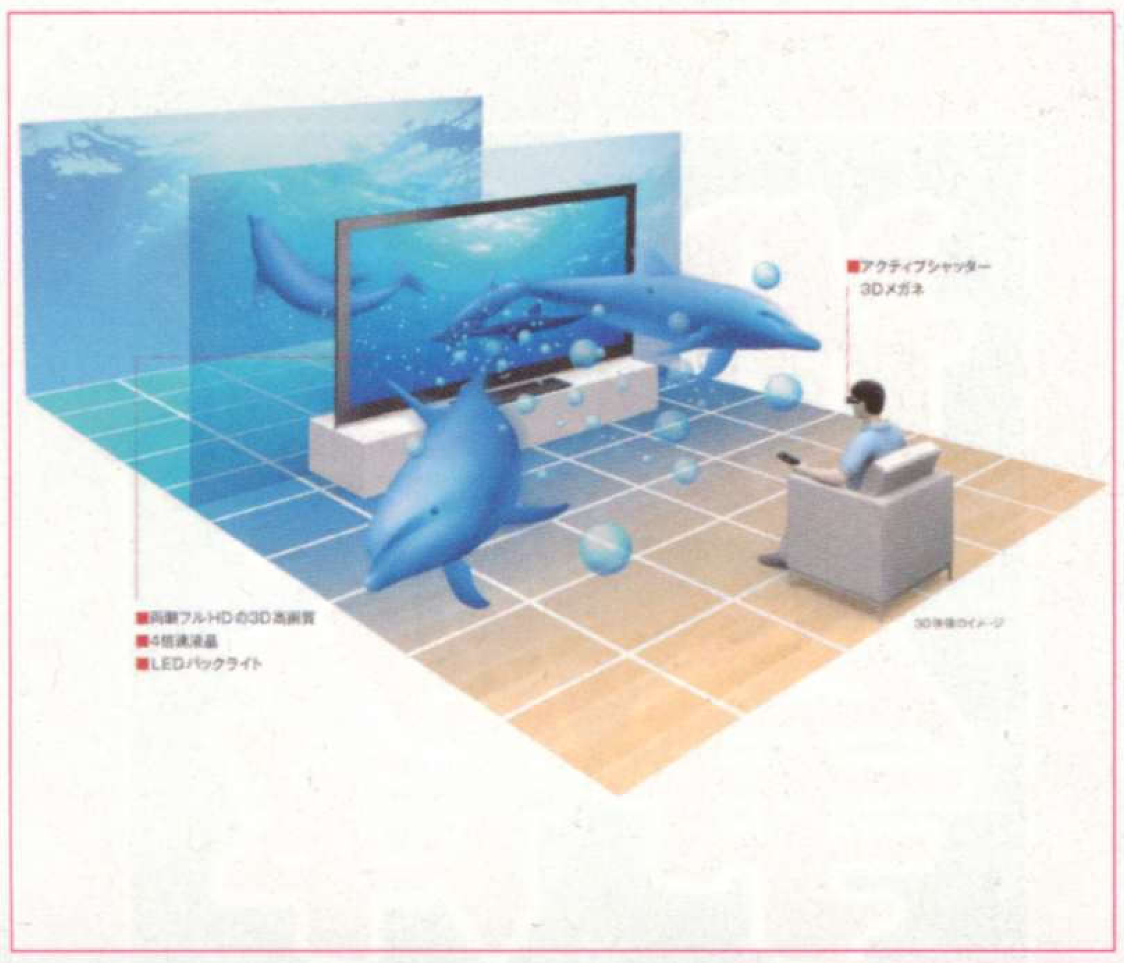
索尼的 3D 大战略

2008 年秋季索尼在一次内部高层会议中正式确立了 3D 发展计划，迎战正在 3D 领域屡屡有大动作的松下。索尼 CEO 霍华德·斯金格认为，索尼已经在从显像管电视到平板电视的转型中落后，对于从高清电视到 3D 电视的新一轮进化，索尼应该迎头赶上，走在行业的前沿。斯金格的构想是以蓝光战略的发展模式推行其 3D 计划，即与视听有关的所有部门共同推进 3D 计划。索尼的电视、摄影机、蓝光、游戏、电影等产品均可 3D 化，从 3D 内容的制作器材到 3D 内容本身，再到消费者的产品终端，索尼的产品能够涵盖整个 3D 产业链，索尼可以依靠自己的力量形成一个完整的 3D 产品体系。这种产品整合与部门间联合经营方式正是斯金格一直强调的改革理念，3D 是目前索尼内部涉及的部门最多、产品跨度最广的重要计划，索尼对它的重视程度甚至可能在 PS3 之上。

索尼的 3D 产品体系已经在全面构筑中。今年初索尼成立了 3D 技术中心，旨在培训 3D 专业人才，向导演与电影摄影技师普及 3D 电影拍摄技术。索尼的 3D 摄像机是电影公司的首选，《阿凡达》使用的拍摄器材就是由索尼提供。索尼的 3D 投影器材也是各电影院的优先考虑对象。索尼计划从今年夏季开始推出 3D 蓝光播放器，售价为 180 ~ 250 美元。索尼的裸眼 3D 技术也在秘密研究中。索尼计划到 2011 年，其年出产的电视中，3D 电视占到 40% 以上，目标是借助 3D 电视在 3 年内获得全球 20% 的液晶电视市场份额，拥有全球最高的 3D 产品市场占有率。预计到 2012 财年，索尼 3D 关联产品的销售收入将会达到每年 1 万亿日元的规模。

目前索尼的 3D 电视宣传攻势已全面展开。索尼将会在 2010 年世界杯期间投入数亿美元的广告费，重点宣传其 3D 电视，届时 ESPN 等电视台的世界杯赛事 3D 直播将成为 3D 电视加速发展的大好机会。此外索尼还向 PGA 高尔夫巡回赛、NCAA 大学生橄榄球联赛等重要体育赛事投入巨资。除了体育迷外，游戏玩家也是索尼 3D 计划中寄予最高期望的消费群体。SCE 旗下多家工作室已经开始制作 S3D 游戏，除了《GT 赛车 5》这个主力大作外，已经发售的大作也有可能通过补丁更新实现 S3D。据日本媒体报道，6 月份索尼将开始提供可使 PS3 实现 S3D 游戏的固件，配合同期上市的 LX900 型 3D 液晶电视。今后 S3D 可能会成为索尼第一方 PS3 游戏的必备模式。

QQ群号:77269227



LX900 型 3D 电视

索尼的 3D 电视主力产品 LX900 系列计划于 6 月 10 日上市，PS3 很可能会在其发售同日以固件更新的方式支持 3D 功能。LX900 系列共 4 款机型，屏幕尺寸为 40 英寸到 60 英寸不等，售价在 29 万日元到 58 万日元之间，每部电视配备两副 3D 眼镜。这款电视配备了 240Hz/4 倍速驱动的“MotionFlow Pro”技术，这是索尼独有的背光智闪技术，是全球最早的 4 倍速驱动技术，可有效减少图像模糊与残像。LX900 系列的 3D 成像原理是快门式，所以其 3D 眼镜的成本较高，单独零售价为 12000 日元。此外还要使用电池，采用 CR2032 纽扣式电池，可连续使用 100 小时。不过这款眼镜使用了高透光率的镜片，能将光损失降到最低，3D 时的亮度是普通 3D 眼镜的两倍以上。LX900 型电视最吸引人的功能是可以将 2D 影像实时转化为 3D，只要按一下遥控器上的 3D 键，就可以让普通的影视节目和游戏 3D 化。当然这种 3D 化是一种模拟出来的 3D 效果，自然无法与双摄影机拍摄出来的真正 3D 节目或者真正的 S3D 游戏媲美，也难免会出现画面中部分物体在纵轴上位置错误的情况。不过在 3D 节目资源较为缺乏的初期阶段，这不失为一个重大卖点，而且 LX900 模拟出来的 3D 画面还有三种强度可以设定，强度越高，纵深感越强。

东芝全景成像技术

目前正在开发或者已经开发成功的立体成像技术都无法摆脱一个基本原则，就是要让两只眼睛分别看到角度不同的画面。对于裸眼 3D 屏幕来说，人眼距离屏幕越远，两只眼睛与屏幕之间的相对角度差就越小，就更加难以将画面分别传输至左右眼。所以裸眼 3D 的大屏幕也只能在距离用户较近，而且角度较正的情况下使用。这种先天约束使裸眼 3D 技术难以应用于普通家用电视机，不过却可以应用于一些特殊用途的显示屏。东芝的“全景成像”（Integral Imaging）就是一种面向街机、教育展示、电子书籍、餐馆电子菜单等特殊应用的裸眼 3D 技术。

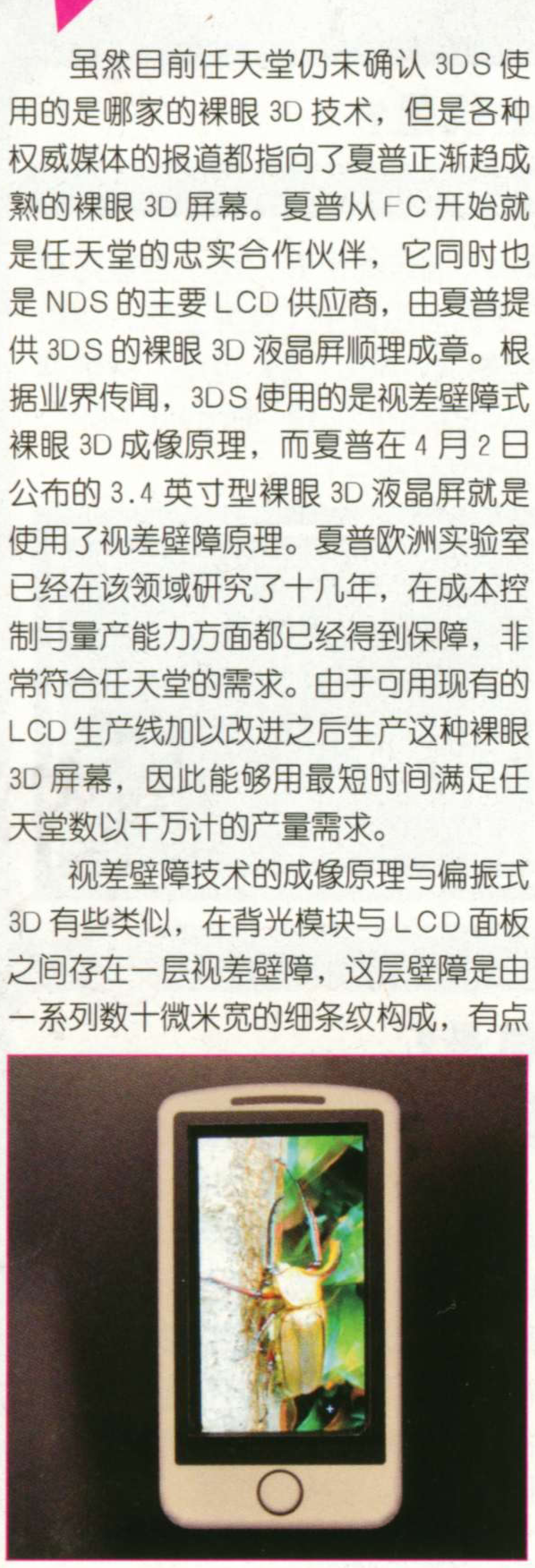
早在 2005 年，东芝就公布了一款全景成像的试作型屏幕。这种屏幕也是在屏幕上方贴一层控制光线前进方向的过滤层，其原理与夏普的视差壁障技术相似。该屏幕的立体可视角度为中心位置的左右 15 度，共计 30 度角的范围之内。东芝将其设计为台面式显示屏，日本有不少街机使用台面式显示屏，将其换成东芝的全景成像技术想必会非常有趣。

▲用东芝全景成像显示屏显示的麻将桌画面，上面放了两块实物麻将，你能看出是哪两块吗？

夏普的裸眼 3D 技术

虽然目前任天堂仍未确认 3DS 使用的是哪家的裸眼 3D 技术，但是各种权威媒体的报道都指向了夏普正渐趋成熟的裸眼 3D 屏幕。夏普从 FC 开始就是任天堂的忠实合作伙伴，它同时也是 NDS 的主要 LCD 供应商，由夏普提供 3DS 的裸眼 3D 液晶屏顺理成章。根据业界传闻，3DS 使用的是视差壁障式裸眼 3D 成像原理，而夏普在 4 月 2 日公布的 3.4 英寸型裸眼 3D 液晶屏就是使用了视差壁障原理。夏普欧洲实验室已经在该领域研究了十几年，在成本控制与量产能力方面都已经得到保障，非常符合任天堂的需求。由于可用现有的 LCD 生产线加以改进之后生产这种裸眼 3D 屏幕，因此能够用最短时间满足任天堂数以千万计的产量需求。

视差壁障技术的成像原理与偏振式 3D 有些类似，在背光模块与 LCD 面板之间存在一层视差壁障，这层壁障是由一系列数十微米宽的细条纹构成，有点类似于街头上卖的 3D 立体画，不同之处在于它是利用高分子液晶层与偏振膜制造出这些细条纹。在 3D 显示模式下，画面仍然是以两幅角度有所不同的帧交叉出现，应该由左眼看到的图像出现在屏幕中时，不透明的条纹会挡住向右侧传播的光；而该由右眼看到的图像则会挡住向左侧传播的光。采用这种技术的 3D 屏幕原本有亮度较低、将屏幕旋转 90 度后看不到 3D 效果等缺陷。但夏普采用了可切换视差壁障横竖方向的特殊技术，将屏幕旋转后仍然可以看到 3D 画面。而且它的条纹更加微细，亮度达到普通同类产品的两倍以上。而且视差壁障可开关，因此可以切换 2D 和 3D 显示模式。采用视差壁障技术的裸眼 3D 画面相当于是有一半的画面被遮住，所以开启 3D 模式时，画面解析度会降到一半。夏普的 3.4 英寸裸眼 3D 屏解析度达 480×854，所以横向 3D 显示时有 480×427 的解析度，纵向 3D 显示为 240×854。为了更好地将左右眼看到的画面分离，观看该屏幕时，有一个“最佳观赏距离”的概念，夏普这款屏幕的最佳距离为 30 厘米，而一般掌上设备的观赏距离为 20～60 厘米，不过最佳观赏距离可以调整。使用该屏幕的夏普手机将于 2010 年上半年发售，该手机还有一种有趣的功能：机身背部有两个摄像头，这两个摄像头之间的距离接近于普通人左右眼之间的距离，用这两个摄像头拍摄出来的画面与人眼看到的立体画面无异，可以即时转化为立体影像呈现于屏幕中。可以想像，如果将摄像头位置改为屏幕正面，进行视频通话时，就可以拍下用户的立体影像，传输到对方的立体成像手机中，这样你的脑袋就可以在朋友的手机里“跃然而出”了！这可能会成为今后手机视频通话的一个新趋势。



▲夏普的 3D 手机竖过来照样能实现裸眼 3D。

这种视差壁障技术无疑是最适合在掌机上应用的，因为玩家在玩掌机时，通常是双手将掌机握持于正前方，在大多数情况下屏幕都是正面朝向玩家的双眼，而且一般来说距离会在 20～40 厘米之间。而如果将其应用于电视机，就会有很多限制，因为你只能坐在屏幕正前方的特定距离看电视，距离或角度的变化都会导致 3D 效果大打折扣。另外任天堂也许还可以利用 3DS 的摄像头，精确判定玩家眼睛的位置，从而更准确的分离射向左右眼的画面。3DS 是否配备摄像头目前并未确定，如果能像夏普的手机那样用双摄像头拍摄立体画面，肯定会实现很多有趣的游戏创意。

神奇的立体打印机

视差壁障是一种经济实惠的裸眼 3D 成像技术，而如果要在大电视上实现裸眼 3D，就要求助于其他立体成像原理。美国国防高级研究计划局赞助的 Zebra Imaging 公司研究了一款能实现大角度范围裸眼立体成像的神奇技术，不过这种技术并非电视或者“显示器”，而是一种全息成像的“打印机”。Zebra 提供的是“打印服务”，客户可以将它们的 3D 模型发给 Zebra，然后 Zebra 用他们的“全息打印机”将 3D 模型“打印”在一个特殊的塑料片上，相当于将一个三维立体模型装到了塑料片的二维平面上。从不同的角度可以看到 3D 模型的不同部位，让人感觉摆在面前的是一个实物模型，而非一个二维平面。这种技术的基本原理是在 3D 模型的直立面上放置 100 万个“虚拟摄像头”，每个点记录下来的画面综合起来就构成了整个完整的立体模型，将直立面上的所有数据保存到对应水平面上的各个点中，这些点是由感光材料组成，对着感光材料照射光线，就会激活感光材料中的能量，同时显示出所有的图像角度，形成了矗立于塑料片之上的立体模型。由于塑料片可以折叠和弯曲，因此可以用来搭建成一个封闭的空间，形成一个真正的虚拟立体世界。这种立体成像技术不需要让左右眼看到不同的画面，所以可视角度大，又不容易产生晕眩感，可以说是最理想的裸眼 3D 技术。可惜的是这种将画面信息记录在“屏幕”上的方式目前只适用于固定不变的静态画面，还无法用做电视屏幕。

▲用 Zebra Imaging 的全息图像技术“试驾”雷克萨斯新款概念车。

QQ群号:77269227

第一既出 谁与争锋

细数游戏之"最"

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 J.H. 美编 NINA

游戏的世界里总会带给我们各式各样的挑战和惊喜，也在不断地突破自我、创造传奇。纵览当今的游戏世界，其中有多少的"第一"你能脱口而出呢？或许只是一个数据，或许只是一张图片，或许只是一分钟，就创造了又一项巅峰记录。去年，我们曾经刊登过美国游戏媒体评出的"游戏吉尼斯记录"；最近，日本媒体又公布了一系列游戏之"最"。这些游戏世界里的"第一"都包括哪些令人瞩目的焦点，我们就一同来看看。

文章中的数据统计截至2010年3月9日

问题1 到目前为止世界上销量最高的游戏是？

《Wii Sports》 6069 万份

▲《Wii Sports》，销量已达全球第一。

说到销量最高的游戏，各位一定首先想到的是FC上的神话作品《超级马里奥兄弟》，大胡子水管工的形象可谓是深入人心。然而这款1985年9月13日发售的元老级游戏所保持的4024万份的销量，已经在2009年末被2006年12月2日发售的《Wii Sports》超越了。Wii独特的操作方式在瞬间吸引了一大批喜欢尝鲜的玩家，也在无形当中让这款体感操作的体育游戏登上了销量最高宝座。

问题2 到目前为止世界上销量最高的游戏主机是？

掌机为NDS，家用机为PS2

这个答案相信大家都是心知肚明的。NDS在2009年3月6日宣布累计售出1亿台主机，而PS2则在2005年11月29日宣布累计售出1亿台主机。目前这两台游戏主机的销量数据仍然在持续增加中。你是不是也为这个数据贡献过一份力呢？

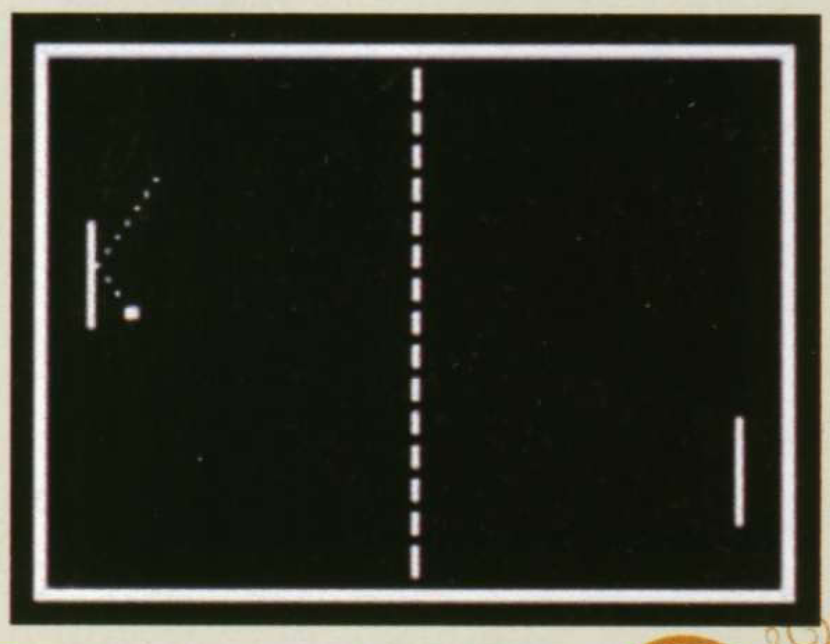
销量突破1亿台的主机所花费的时间

PS	约9年6个月
PS2	约5年9个月
NDS	约4年3个月

问题3 最古老的家用游戏主机是？

Odyssey

Odyssey是美国电器厂商Magnavox制造的世界上第一台家用游戏主机，于1972年8月发售。在这个主机上也诞生了世界上第一款电视游戏《Pong》。在之前的热门动画电影《WALL·E》当中，仔细观察也能发现Odyssey的身影。Odyssey的原型机叫做"Brown Box"，早在1969年1月就开始开发，但最终没有商业化。


▲▶ Odyssey与《Pong》。

问题4 定价最高的游戏主机是？

PC-Engine LT 99800 日元

▲看起来十分"先进"的PC-E LT，可是这能算得上便携吗？

PC-Engine LT是NEC公司于1991年2月发售的PC-Engine的便携版。自带4英寸液晶屏，具备电视接收功能等等使得这台厚重的掌机价格不菲：折合成人民币7千多元的售价，到目前为止从未被超越过。

QQ群号:77269227

问题 5 颜色最多的游戏主机是?

GAMEBOY pocket　9 种颜色

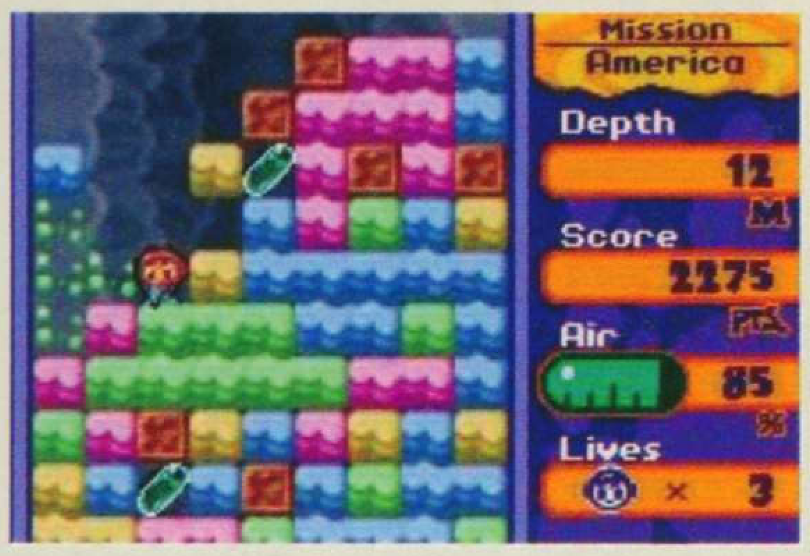
虽然说不同颜色的主机并没有功能上的区别，但 GB 在首先发布了 5 种颜色之后，又相继发布了充满贵族气息的金色和银色，面向女性玩家的粉色以及科技感十足的透明紫色。自 GBP 时代起任天堂就明白利用各种看似不太重要的改变来为自己赢得更大的利润，其商业头脑实在令人赞赏。玩家可以凭自己的喜好选择颜色这一设定，在 NDS 上也被完美地继承了下来。

问题 6 首发游戏最多的游戏主机是?

GAMEBOY ADVANCE　25 个

▲一代掌机 GBA 的首发阵容十分强大。

2001 年 3 月 21 日发售的 GBA，包括任天堂自身在内总共有 25 个游戏为其首发助威，其阵容可谓空前庞大。这些首发游戏当中，就有大名鼎鼎的《F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE》、《恶魔城 月之轮回》以及《钻子先生 2》。



▲《钻子先生 2》。

▲ GBA“《恶魔城》系列”的首作《恶魔城 月之轮回》。

问题 7 世界上最重的游戏主机是?

60G 版 PS3　约 5 千克

60G 版是 PS3 发售的早期型号，将近 5 千克的重量以及巨大的块头，都让目前约 3.2 千克的轻薄版 PS3 显得如此小巧可爱。不过家用主机一般不会四处搬运，这样的重量实际上也不算很麻烦。除此之外，Xbox（约 3.9 千克）与 X360（约 3.6 千克）都算得上是游戏主机当中的重量级选手。同时，60G 版 PS3 也是世界上体积最大的游戏主机，达到了约 8727 立方厘米。

问题 8 世界上最轻的游戏主机是?

GAMEBOY micro　约 80 克

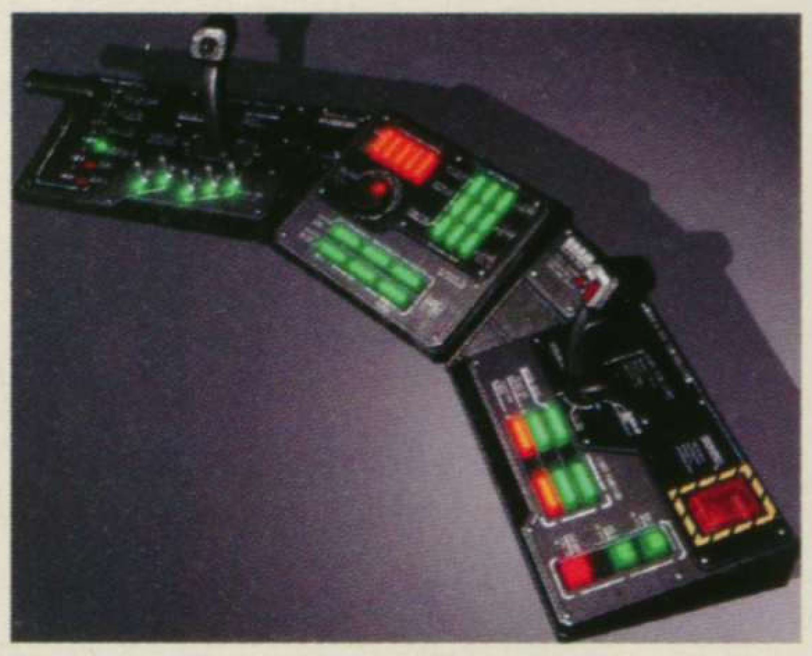
80 克的重量在游戏主机当中几乎可以忽略不计了。而 GAMEBOY micro 的出现，也让我们看到了任天堂出色的工业设计能力。此外，这个 GBA 的最终形态，也是世界上最小的游戏主机。

▲ GBM 的出现可谓再一次提升了 GAMEBOY 品牌的市场份额。

问题 9 按钮最多的控制器是?

《铁骑》专用控制器　46 个

2002 年发售的 Xbox 游戏《铁骑》的专用控制器，加上操纵杆和踏板在内一共有 46 个按钮，复杂的面板按键设置看上去颇为专业，售价也高达 19000 日元。本作当中玩家需要操纵名为“VT”的巨大机器人进行战斗，而双手双脚齐上阵的操作方法，就像是亲身坐在驾驶舱内一样。但想要熟练操作，难度可不是一般的大。



▲《铁骑》专用控制器的桌上部分，看看这些复杂的按钮……

问题 10 2009 年日本销售软件数量最多的游戏制作公司是?

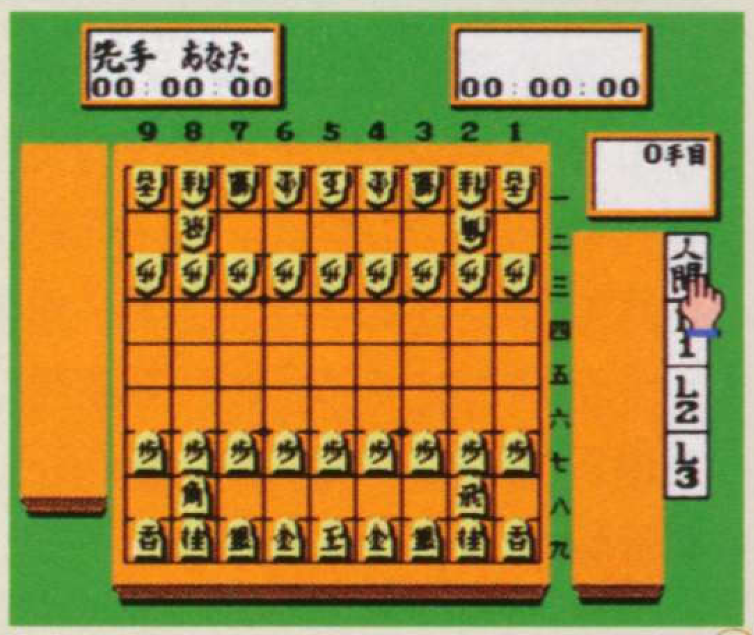
任天堂　约 1540 万份

想都不用想，一定是任天堂，总是坐在销量顶端闪闪发光的位置上。《新超级马里奥兄弟 Wii》、《Wii Fit Plus》和《Wii Sports 运动胜地》都是任天堂的吸金利器。FANS 需要做的，就是等待任天堂继续公布新产品和新游戏，并再次创造销量神话。同时，于 1889 年创立的任天堂也是日本历史最长的游戏制作公司，今年“刚满”121 岁。

问题 11 最早使用电池保存游戏数据的 FC 游戏是?

《森田将棋》

FC 初期的游戏都是通过密码来保存游戏数据的。而《森田将棋》开了先河，第一次将电池放进了 FC 的游戏卡带中用以保存数据。之后，这种保存数据的方法也渐渐流行开来，成为了 FC 时代保存游戏数据的规范。



▶ FC《森田将棋》游戏画面。

问题 12 同一画面中对战人数最多的游戏是?

《サターンボンバーマン（土星炸弹人)》　10 人

提到《炸弹人》系列，各位一定能想到三五好友对战时互相狂轰滥炸、大呼小叫的场景吧。而 SEGA 于土星上发售的《土星炸弹人》居然做到了可以 10 人对战。热闹火爆的场景自然不必多说，但问题在于土星上只有两个手柄接口……好在后来推出的多手柄转接器解决了这个问题，10 人对战也成为可能。

QQ群号:77269227

问题13 在线对战人数最多的家用机游戏是?

《MAG》 256人

毫无疑问，PS3独占游戏《MAG》凭借着“256人对战”的卖点，将在线第一人称射击的对战人数上限64人一下提高了3倍，立刻成为了当时闪光灯聚焦的中心。而只有在线模式的本作也成为了第一人称射击类游戏中的另类作品。喜欢在线对战的各位大可尝试一下。

▶“256人在线对战”是《MAG》最大的卖点。

问题14 SFC上最早出现的完全即时演算的游戏是?

《スターフォックス（星际火狐）》

由于安装了图像强化芯片“Super FX Chip”，才有了SFC《星际火狐》完全以多边形构成的游戏画面。尽管现在看来这样的多边形十分粗糙，但对于当时的游戏制作水平来说，能够让玩家在全3D的游戏世界里自由飞行，使得本作一举成名。

▲现在看来，这个全即时演算的画面有点“惨烈”。

问题15 名字最长的游戏是?

《SIMPLE DS シリーズ Vol.14 THE 自动车教习所DS～原动机付自转车・普通自动二轮・大型自动二轮・普通自动车・普通自动车二种・中型自动车・大型自动车・大型自动车二种・大型特殊自动车・けん引～》

这个游戏的目的在于让玩家通过学习10种汽车的驾驶方法，最终通过驾照考试。且不说DS上这类学习型软件的效果，能把这个游戏的全名完全记下来的人都是极少数……话说，我们记这个干嘛?

▶名字最长的游戏就是它了。

问题16 名字最短的游戏是?

《蚊》

PS2游戏《蚊》荣获此项荣誉，并且其标题日本语发音只有一个音节，各项方面来说均属最短。玩过本作的玩家一定还记得自己操纵嗡嗡作响的小蚊子飞到人类身上叮咬的情形吧。另外，标题同样是一个字的《街》和《X》也属于名字最短的游戏之一。

问题17 最早收录真人声音的游戏是?

《No・Ri・Ko》

1988年与PC-Engine CD-ROM2同时发售的游戏《No・Ri・Ko》收录了当时红极一时的偶像小川范子的声音。游戏中玩家可以与小川范子约会，并且她还会叫出游戏开始时玩家所输入的名字。虽然语音中没有任何感情可言，但偶像能叫出自己的名字，这一点对于FANS来说有着极大的杀伤力。

▲游戏当中的小川范子，能够以合成的声音叫出玩家输入的名字。这难道是初音ミク的灵感来源吗?

问题18 系列作品最多游戏是?

《SIMPLE 2000 シリーズ》 共123作

D3 Publisher于PS2上推出的“《SIMPLE 2000》系列”自2001年开始发售。2008年7月发售了系列的第123个作品，成为了游戏作品最多的系列。标题当中的数字表示了该游戏的售价，相对于其他游戏而言，这一系列可谓相当便宜。另外，PS上发售的《SIMPLE 1500 シリーズ》总共也有104个作品，而“《SIMPLE》系列”总共的作品数达到了380个，数量十分惊人。

▲PS2和Wii平台上的“《SIMPLE 2000》系列”第一作都是棋牌类游戏大集合。

◀▲洛克人如今仍有续作。FC时代的点阵画面加上一如既往的高难度，真的只有三个字可以形容：很怀旧！

其他系列作品很多的游戏	
《力量棒球》系列	共70作
《洛克人》系列	共67作

问题19 标题中带有数字的续作最多的游戏是?

《桃太郎电铁》与《BeatMania II DX》 16作

有数字编号的续作，一般都会是相当有历史的游戏系列。Hudson与Konami的这两款招牌作品，现在都已经发售了其第16款正统续作。被我们所熟知的《最终幻想》，目前也只是公布了第14款正统续作而已。另外，据说《BeatMania II DX17 SIRIUS》正在由街机向家用机移植中，说不定这个系列以后就会成为家用机游戏续作最多的作品了。

▲模拟经营类游戏《桃太郎电铁16》，玩起来有点像我们熟知的《大富翁》。

▼音乐游戏《BeatMania II DX16》。

QQ群号:77269227

问题 20 游戏化最多的体育运动是?

棒球 295 款

体育题材的游戏数量繁多，而其中以棒球为主题的游戏占到了相当大的比例。从 FC 时代到现在的次时代主机，除去廉价版与街机版，跨平台作品只算一作，棒球主题的游戏也有 295 款之多。这可能与棒球是日本最大众化的运动有关。而我们经常见到的足球主题的游戏，总共有 269 款，位居第二。

问题 21 游戏化最多的漫画和动画作品是?

《机动战士高达》 134 款

高达在日本动漫界可谓是家喻户晓，而 134 款高达系列游戏（包括 SD 高达，除去廉价版和街机版）也能看出来这些巨大的机器人在日本游戏制作商心中的地位。尤其是以初代高达为题材的游戏数量很多，而同一个漫画和动画作品改编数个游戏的现象也十分常见。

▲3 月 18 日于 PSP 上发售的《机动战士高达突击幸存者》。

问题 22 重制版跨平台最多的游戏是?

《伊苏》 6 个平台

大受欢迎的游戏在其他平台上重制的情况十分常见，俗称炒冷饭。《伊苏》可谓是冷饭中的典型例子，除了 FC 上的初版之外，在 SEGA Mark Ⅲ、PC-Engine、PS2、NDS 和 PSP 上都能找到原作的重制版。若是再加上在土星上发售的《Falcom Classics》,《伊苏》复刻版横跨 7 种主机平台。这下，无论我们拥有什么游戏主机，都几乎能够体验到这款经典动作角色扮演游戏的魅力了。但对于《伊苏》的狂热玩家来说，岂不是要买 7 台主机才能完美?

▲PSP 平台上的《伊苏Ⅰ·Ⅱ编年史》。

问题 23 卡片种类最多的街机卡片游戏是?

《甲虫王者ムシキング》 2968 种

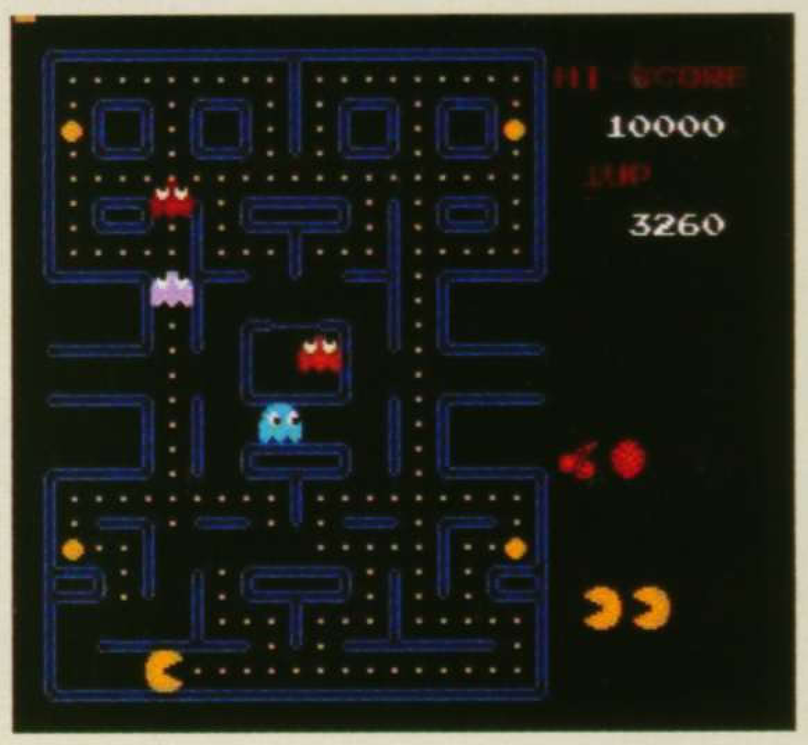
卡片游戏对于我们来说比较陌生。但在日本，街机店内最火爆的游戏类型之一就是卡片游戏。拥有 2968 种卡片的《甲虫王者ムシキング》可谓是卡片游戏中种类最多的。而目前销售的卡片数则达到了约 4 亿 4850 万张的天文数字。除此之外，《三国志大战》系列包含 1054 种卡片，《红莲之王》则有 653 种，也算是种类相当多的卡片游戏了。

▶《红莲之王》曾请来许多知名插画家绘制卡片，并且游戏的作曲也请来了赫赫有名的植松伸夫。

问题 24 在美国最有名的游戏角色是?

吃豆人

今年 1 月，美国的各大游戏媒体都参与了一项调查，其中有一个问题就是，“你最熟悉的游戏角色是什么?”多数媒体工作者都选了“Pac Man（吃豆人）”。这个以披萨为原型创作出的可爱角色，今年已经迎来了 30 岁生日，但在全球范围内受欢迎的程度丝毫不见减少。2005 年发售的街机版《吃豆人》也曾被表彰为“最为成功的商用街机游戏”。



▲即使已经走过了 30 个年头，吃豆人的魅力丝毫不减当年。

问题 25 玩家在游戏中能够移动的最大的角色（物品）是?

《块魂》当中的“块” 直径 200 万千米以上

▲巨大的“块”最后就能滚到宇宙当中。图中的直径已经算小的了。

看到这个数据各位可能吓了一跳。但实际上这样的数据正是出自于这样一款另类的游戏，并且还会清楚地显示在屏幕上方。随着小王子不断地让“块”滚动，最终就能形成一个直径在 100 到 200 万千米的庞然大物。别忘了，小王子只有 5 厘米高……

问题 26 玩家在游戏中能够移动的最小的角色（物品）是?

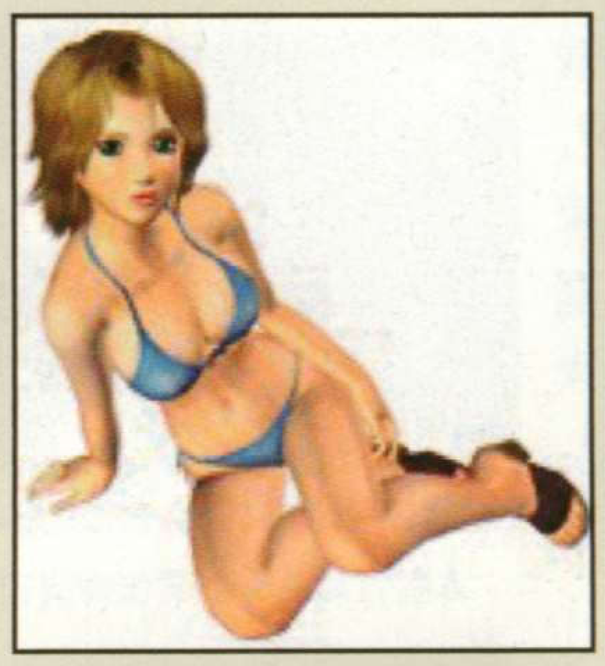
《peakvox escape virus》中的 DNA 具体数值不详

相对而言，最小的角色实在是太小了。在 Wii Ware 游戏《peakvox escape virus》中，玩家需要操作的是细胞……中的 DNA。帮助相邻的 DNA，打败病毒的侵袭，游戏就算成功。虽然具体大小没有明确说明，但比 DNA 还要小的游戏角色，应该是不存在了吧……

问题 27 胸部最大的女性角色是?

双叶理保（《THE 大美人》版） 2850 厘米

这个游戏的大名相信各位玩家都或多或少的听说过。面对身高 48 米的“大美人”，玩家操纵着飞机朝其身体的不同部位拍照……哦，是收集数据，当然还要击退外星人的进攻。而 2850 厘米的胸围实在是太夸张了，以至于“厘米”这个单位已经显得有点微不足道。另外几位有名的女性游戏角色的胸围分别是：春丽（《街头霸王》），88 厘米；不知火舞（《格斗之王》），87 厘米；霞（《死或生》），89 厘米。但在“大美人”的面前，几乎还是不值一提……



▲玩家操纵的邪恶的飞机。

◀“大美人”双叶理保。

QQ群号:77269227

问题 28 按键要求最苛刻的技能是？

《VR 战士 2》中结城晶的技能“独步顶膝”

“独步顶膝”的发动方法为：将防御键和踢键同时按下，并在 1 帧之后松开防御键。所谓 1 帧指的是 1/60 秒，于是该格斗技就成为了发动要求最为苛刻的技能。因为很少有人能够成功使出，很多《VR 战士》迷们也将这个技能笑称为“Bug 技”。

▲结城晶难倒了众多格斗游戏玩家。

问题 29 年龄最大的游戏角色是？

《超兄贵》系列中的サムソン　1 兆 37 亿岁

《超兄贵》是一款射击游戏，主角中有两位身材直逼健美先生并且只穿着丁字裤的肌肉男。而与サムソン称兄道弟的另一位“兄贵”アドン，年龄稍微小一点，是 1 兆零 37 岁。这两个微妙的数字让人不由得高度怀疑制作人在设定人物资料的时候出了点小问题。另外，游戏中的女主角ベンテン年龄只有 2 岁零 3 个月，体重仅为 5 千克，但身高已达 12 米，并且身材十分丰满。

▲左为サムソン，右为アドン。

▲2岁零3个月的女主角ベンテン。

问题 30 战棋游戏中武器射程最长的是？

《超级机器人大战》系列中的イデオンガン与イデオンソード　射程无限

“无限”的设定一出，任何实际数字都没了说服力。实际上除了射程无限之外，イデオンガン的攻击力还为 9999。破坏力之高令人叹为观止。

◀看看攻击范围就知道イデオンガン有多可怕了。

问题 31 给予伤害值最高的游戏是？

《魔界战记 3》　可以超过 100 兆

在“时间杀手”《魔界战记》上花费了极长时间的后果，就是需要不断刷新伤害上限来刺激自己麻痹的神经。而《魔界战记 3》当中的数据已经大大超乎我们的想象了。这就是：伤害上亿很常见，伤害上兆才关键！

▲拥有如此夸张的伤害值在游戏业界仅此一家。

问题 32 作为游戏主人公出现在游戏当中次数最多的游戏角色是？

马里奥

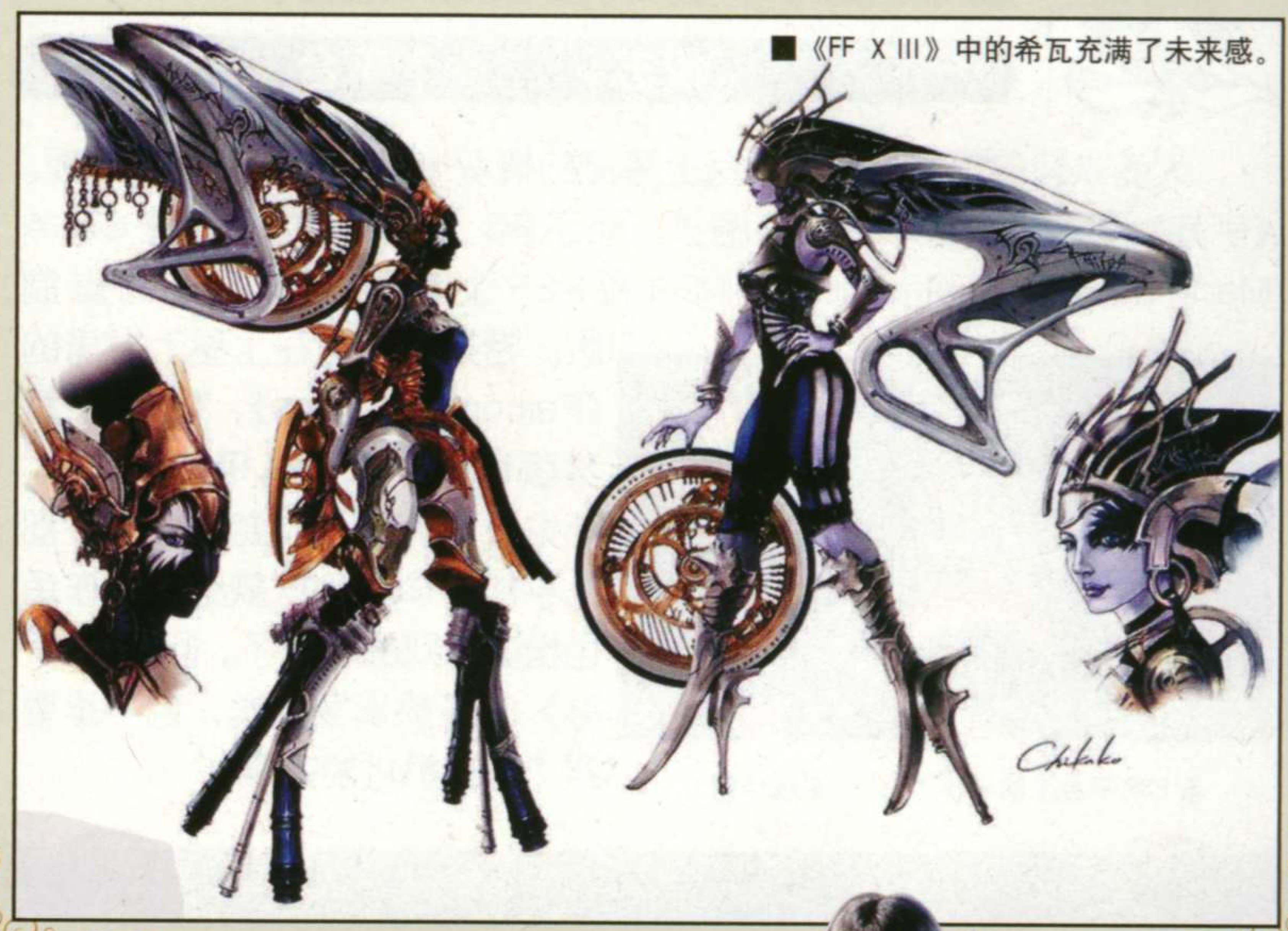
大胡子的水管工近年来越发多才多艺。不仅是拯救公主的英雄，还兼当赛车手，医生，运动员等数个职位。这位人尽皆知的角色，未来的星途一定依然广阔无边。主角马里奥永远都是任天堂不变的明星，而你有没有看见，可怜的路易正在一旁悄悄哭泣……

问题 33 “《最终幻想》系列”中登场次数最多的召唤兽是？

シヴァ（希瓦）　10 次

“召唤兽”作为每一作《FF》必不可少的要素，其强大的力量和华丽的出场可以称得上是“《最终幻想》系列”最广为人知的代名词之一。自《FF Ⅲ》到《FF Ⅺ》，以及《FF ⅩⅢ》当中我们都能见到冰之女王的身影。而在《FF Ⅻ》中，希瓦也作为轻型巡洋舰的代号登场。同样我们再数一下，系列的标志性召唤兽巴哈姆特则以 9 次名列第二。

■《FF ⅩⅢ》中的希瓦充满了未来感。



问题 34 “《最终幻想》系列”中登场次数最多的角色是？

シド（希德）　12 次

自《FF Ⅱ》以来，“希德”这个名字在每一作当中都会出现。或者是飞空艇的技师，或者是和蔼可亲的学园长，或者是英俊的骑兵队准将，在我们体验跌宕起伏的剧情之余，他的戏份可不少。而在重制版《FF Ⅰ》当中，我们也能看见有一名 NPC，名字就叫做“希德”。

▶《FF ⅩⅢ》中骑兵队准将希德。

QQ群号:77269227

问题35 “《最终幻想》系列”当中能够乘坐的交通工具最多的一作是？

《最终幻想Ⅶ》 8种

作为在辽阔的世界当中移动的手段，飞空艇已经出现在了《FF》的每一作当中。在《FF Ⅶ》的世界里，除了飞空艇之外，还有手推车、潜水艇以及5种不同的陆行鸟登场作为交通工具。看来《FF Ⅶ》不仅在交通工具的数量上独占鳌头，也是陆行鸟种类最多、也最为忙碌的《FF》了。

问题36 “《勇者斗恶龙》系列”当中登场次数最多的怪物是？

史莱姆与金属史莱姆 9次

“《勇者斗恶龙》系列”当中出现过数量极多的个性怪物，而史莱姆与金属史莱姆在整个系列当中总共出现过9次。同为整个系列最具代表性的怪物，这样的结果也是自然的吧。然而在系列之后的作品中，谁能更胜一筹呢？

▶可爱的史莱姆已经成为了《DQ》的标志。

问题37 “《勇者斗恶龙》系列”当中能够乘坐的交通工具最多的一作是？

《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》 6种

不像《FF Ⅶ》当中各种不同的陆行鸟有充数的嫌疑，《DQ Ⅵ》当中的交通工具可是各不相同。除了“神之船”之外，还有飞毯、飞马等等各具特色的移动方式。其中空中飞行的交通工具占了很大的比例。

问题38 “《超级马里奥》系列”当中关卡数最多的是？

NDS《新超级马里奥兄弟》 85关

当我们玩到NDS《新超级马里奥兄弟》的第一关时，画面无比鲜艳明亮的FC第一关重制版立刻让我们感慨万千。对于每一个从FC时代走来的玩家来说，“马里奥”早已成为了“游戏”的代名词。NDS平台上《新超级马里奥兄弟》的推出，也在世界范围内掀起了一股怀旧的热潮，而充满诚意的制作也让我们有机会重返当年纯真的游戏时代。总共85个风格清新难度不一的关卡，你都通过了吗？

▲《新超级马里奥兄弟》唤起了我们许多珍贵的回忆。

问题39 “《超级马里奥》系列”当中马里奥变身最多的是？

《超级马里奥兄弟3》 7种

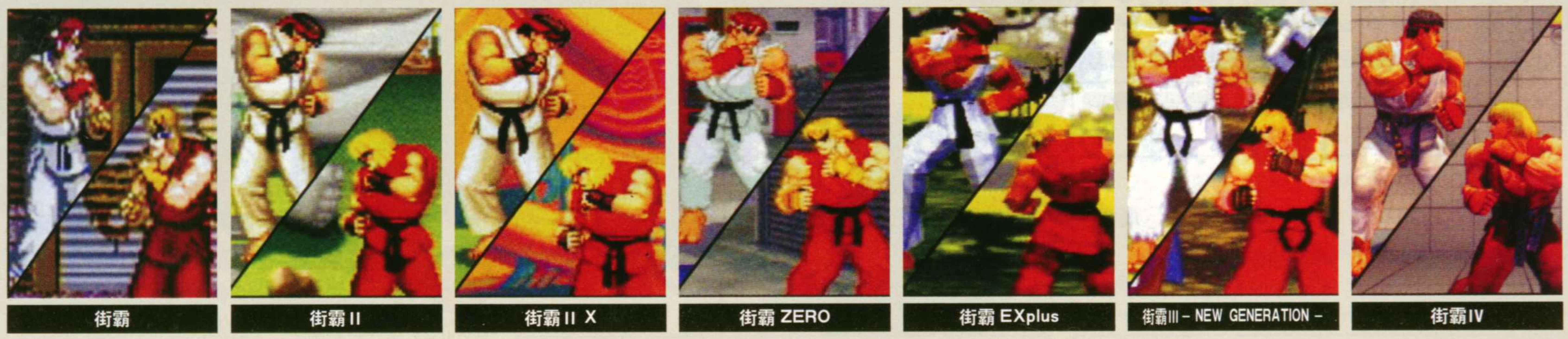
“《超级马里奥》系列”的一个最大的特征就是马里奥拥有数种形态不一的变身。而在3代当中，7种形态各异的变身当属系列之最。而每个可爱风趣的变身形态都有其独特的技能和动作，从这一方面也能体现出任天堂的创意所在。

▲《超级马里奥兄弟3》中马里奥的7种变身形态。

问题40 “《街头霸王》系列”当中出场次数最多的角色是？

リュウ（隆）与ケン（肯） 全部作品中都有出场

只要有《街头霸王》的地方，就有隆和肯！一红一白，升龙拳和波动拳，不知道能够唤起各位多少的回忆。自当年街机时代粗糙的画面，到现在人物建模饱满，水墨风格出色的最新作，惟一没有改变的，就是这两位《街头霸王》的灵魂人物血气方刚的个性和一招一式的刚劲风采。



▲从这幅图里我们能够看出两位《街霸》代表人物的外貌变化。

后记

游戏之“最”肯定不止这些，游戏界当中的“第一”也并非我们一朝一夕能够数得清楚。实际上，制作人特意设定出的游戏数据是一方面，更多的“第一”只有玩家才能创造出来。如果你正好对顶点和极限怀抱着永无止尽的追求，这些“第一”很有可能不经意间就在你的手心里结出了果实。我们也更期待读完这篇文章的你，能够创造出更多、更精彩的游戏之“最”。亲手创造出“第一”，相信你绝对不会放过这个机会吧！

QQ群号:77269227

栏目主持 ▶ 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★最近 levelup 网站停掉之后，导致很多读者无法了解杂志和各种专辑的出刊情况。这里给大家推荐一个淘宝店——动漫游书店淘宝店。该店是皇冠级信用店铺，好评率 100%，绝对是一家令人放心的网店。该店在其首页推出了书刊的上市预告和预售业务，可以在这里查看下期杂志的内容和上市时间，各类专辑的上市预告也是有的。这家店的网址是：shop33788833.taobao.com。

★两位实习编辑已经融入到紧张的编辑生活之中。刚刚来到编辑部的他们，对于编辑部的一切都很有兴趣。而作为新人，他们也成为编辑们关注的对象，特别是曾经在日本待过很长一段时间的 Nai。这期“八卦角”版块就由绝对新人 J.H. 来代笔，以前的新编脆薯条就可以作为老编下岗了。而 Nai 会开一个“Nai 的东瀛见闻”版块，专门介绍他在日本的见闻。其中有不少就连编辑们听了也要喷饭，比如日本人用电驴等等，大家就期待吧！

★因为春节的关系，我们没有制作《质量效应 2》的攻略。结果此举引出一大批美式角色扮演游戏爱好者进行攻击，实在是让我们始料未及。记得 2007 年玩家大赏时，当时《质量效应》在 15 个 X360 候选游戏中排名倒数第一，如今时过境迁，美式角色扮演游戏也终于抬头，这让编辑部的一帮爱好者雀跃不已。最近我们肯定会有一些针对美式角色扮演游戏的大动作，还请各位玩家关注！

本期 What's In 流行游戏

《北斗无双》

纱迦、胜员师、ACE 飞行员、木仙

听不到真人演唱的“YOU ARE SHOCK”是游戏的最大遗憾。光荣你又偷懒了。

——纱迦

《分裂细胞 断罪》

GOUKI、ACE 飞行员、Nai、雷电

这游戏给人的感觉有点像去年的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》，相当之惊喜。虽然这游戏的过场动画一如既往地烂，但是游戏本身的确是有了大翻新，看来这几年 Ubi 蒙特利尔的确是花了点心思在 GAMEPLAY 上。

——GOUKI

执着奖

本期执着奖颁给为了拿 2000 点成就把美版日版《刺客联盟 命运武器》通了 7 遍多的纱迦，简直比做攻略还要勤快。

纱迦的获奖感言：当我打到第 7 遍时，一想到这遍打完就不会再碰这个游戏了，心里竟然有种说不出的惆怅。假如哪位能提供德文版，我还是愿意再拿 1000 点的！因为，这就是成就犯啊！

@ Vergil：我突然发现纯爷们一般都有一个女儿……而且这位爷们很爱很爱他女儿……然后就有了游戏的流程……比如《战神》的奎爷等等……

这个问题问得好，上周有天中午吃饭的时候大家还讨论来着。硬汉加女儿是老美比较喜欢的组合，在游戏影视作品中都很常见，比如《战神》、《分裂细胞》、《虎胆龙威》、《飓风营救》……简直数不胜数。采用这种组合应该是编剧想突出一种强烈的对比，用女儿的无助反衬敌人的凶残，从而激发出观众的同情，还可以顺便表现硬汉的柔情，使其形象更加丰满感人。真是一举 N 得啊！同样的道理，单身母亲那就一定得带儿子了，比如《终结者》、《超人归来》……

本期读者语录 Email Xuanxu：话说 UCG 有没有人喜欢买一些美少女模型手办什么的，小弟是此道中人，想和喜欢这些的人交个朋友。
(纱迦回复：很喜欢的没有，不过很多人都或多或少买过几个啦！)

QQ群号:77269227

杂志相关

关于248期杂志的《战神III》

441714801：选择UCG杂志的我感觉很幸福很自豪，攻略编辑在这么短的时间内完成《战神III》这种神级游戏的要点难点等方方面面，非常令人钦佩，也令人感动。虽然我没有主机，也没亲手玩到，但看攻略研究的细腻与严谨和流畅的BOSS战视频，能感受到攻略编辑的敬业与辛苦。16页+6页的篇幅对于这样一款超大作来说确实少了点儿，但攻略研究的细腻与严谨，已经够用了，这是本杂志，还有其他很多内容，一共112页的杂志用了20+的篇幅来做这个游戏，已经很棒了。文章最后的“《战神》三部曲剧情概要”很棒，对于整个《战神》系列有个大概的了解。震撼的是本期的封面，太‘霸道’了（摘自朋友语录），而且封面的文字搭配也非常合理，显出奎托斯整个霸气又阴郁的脸型，如果300期UCG搞一个历年封面评选，这期肯定上榜，呵呵。

从读者的反馈来看，大部分读者对于上期我们制作的《战神III》相关内容都表示满意，事先我们担心的“PS3内容受众面小”成了杞人忧天。这与《战神》前两作在PS2上打下的超高人气是分不开的，大家都很关注奎爷的最后结局。视频与文字齐发的做法也受到了大家的称赞。相比之下，封面就不是众口一词地称赞了，尽管所有人都承认这是一个很酷、很特别的封面，但也有小部分读者表示不好看。这个封面在印刷的时候出现了一点偏差，本来的颜色应该是更淡一些的金色，否则效果应该会好得多。

关于怀旧殿堂

云南　冯甘霖：看了最近这两期的“怀旧殿堂”后，我想提个不是很成熟的建议，我觉得小编们应该在怀旧殿堂里加上游戏制作人，制作游戏的经历，以及发售游戏后对制作人的反响等等这些内容，我的意思就是把游戏制作人都加进去。另外，我觉得吧，既然是怀旧，那就应该再加在个小专栏，就是我们广大玩家和小编们对老游戏的互动交流，这样小编们就能了解到，我们玩家对老游戏的感受，你们就能吸取一些好的内容，今后也就能把怀旧殿堂做的更加出色，而且这样做我们玩家也就能更多的了解游戏、了解小编们。

现在的“怀旧殿堂”形式不拘，你说的游戏制作人什么的也可以包括在内。不过我觉得用不着次次都有，因为很多游戏的开发过程没太多花絮，还有很多游戏的来历杂志上已经介绍过了。至于和读者们的交流，我觉得很有道理，从这期开始咱们每次都提前公布下一次要怀旧的游戏名，这样大家就可以提前发来感想了，我们择优录取。251期“怀旧殿堂”的对象是《重装机兵》，当年FC上的那一作真是感动了一代人啊，有话要说的朋友们可得抓紧喽！

其他问题

Email　J. 浦 .S：我有个问题，虽然我觉得应该放到“问题小卖部”，但改版后我死活也找不到它的Email地址。在此提出一个建议：希望能把“问题小卖部”的email地址写在该栏目，谢谢。

很感谢你的建议，从本期开始，晴天已经将Email地址加到了“软硬兼施”的相应版块中，欢迎大家踊跃来信提问。

Email　丰哥哥：又到一月一拍砖的时间了，这次我发现247期的UCG第5页“Wii是我等极品懒人的减肥利器！”，那章的第二段最后一句打成“事情是酱紫滴……”打错字了。望能及时改正错误。

“酱紫”是“这样子”的网络写法，其实不是错误，混论坛不多的读者可能不太容易理解。我们在杂志上会注意避免使用这种网络缩略语，不过对于投稿，如果更改别人的遣词造语（明显错误除外），有可能破坏作者的行文风格，所以这种文章一般都不会修改。这点也请读者们谅解。

天津　唐尧：上期（248期）在105页看到了我的来信，哈哈哈。就是页面最下方那一行，总算看到自己名字变成铅字了，心里很高兴。不过我这封来信好像是春节时写的，这都4月了，反应速度未免也太慢了。不过众小编每封读者信都留着的行为还是蛮称职的，至少让我知道你们没把我写的信随手扔了……

因为经常读者来信经常会积压，所以出现一些延迟是正常的。我们留下来的读者来信一般都是没有什么时效性的，然后找合适的机会登上去，大家就不必担心了。借用《国产007》的一句话：就算是一张用过的卫生纸，也一定能派上用场的。

读编交流

Email　andy.kuko：本人怀着一颗善良的心走进游戏城，在众MM奇特的目光中买回一张“奶排2”纯洁版的。深夜12点，我把碟片拿出放进我那360里，随后就听到X360的呻吟声，在这深夜里这声音听起来真的是太美妙了。我陶醉在这美妙的声音中，不知不觉地跳过了开头动画和选人画面，一位什么都没穿的霞出现在我面前，这一幕使我震汗了（不要以为我打错字，当时的我真的是在一边震一边流汗），你们不会明白一颗纯洁的心从此被污染的那种感觉。我无中生有，啊，不不不，是无明火起，立马想把该碟处理掉。

以前N多人求《死或生》皇帝新装版，现在市面上全是这种版本，结果大家又开始怀念正常版。最近还在网上看到有让姑娘们穿上泳装的补丁下载，结果引来一大群欲改邪归正的玩家疯狂下载。这也算是一种莫大的讽刺吧？

Email　MikeQuarter：UCG的小编你们好！我支持UCG和levelup已经5年了，之后也会一直支持下去的。但是，自从levelup被封后，小弟我就不知道UCG的最新发售时间了（最新的248期幸好已经购买），而且也忘记了原来在levelup上的网络书店的网址（就是淘宝上的那个），请问小编能把levelup在淘宝的指定书店的地址发给我吗？By the way，能告诉我怎样才能知道最新一期的UCG什么时候发售吗？万分感谢！

其实只要留意每期杂志的书讯，就可以看到淘宝店的地址，这里就再强调一下：shop33788833.taobao.com，详见封底。至于UCG的上市时间，其实大家可以自己估时间的，因为杂志都是15天左右上市，很好计算的。

西安　廖翰琛：奎爷绝对是纯爷们儿！太棒了！能不能在下期送一次《战神III》的海报呢？或者来个奎爷经典杀人技合集也行！

您知道为什么2代放夹门视频时我们要加个熊猫头吗？哪期如果送了经典杀人技合集，这一期就是和大家的告别号。

petefong：这期的“怀旧殿堂”真是太让我感动了！当年我购入那台GB时，随之收入的第一款游戏不是《口袋妖怪》，而是《勇者斗恶龙　怪兽篇》！现在那台绿色的GB依然在我的抽屉里，而里面插着的卡带依然还是它。回想起小学时代，明明可以睡懒觉的暑假，我却坚持每天7点半起床，为的就是早点玩上DQ。所以如今的《JOKER 2》我自然也很期待，就算我家的电脑只能以百分之三四十的速度运行模拟器，我也一定要通关，要完美！

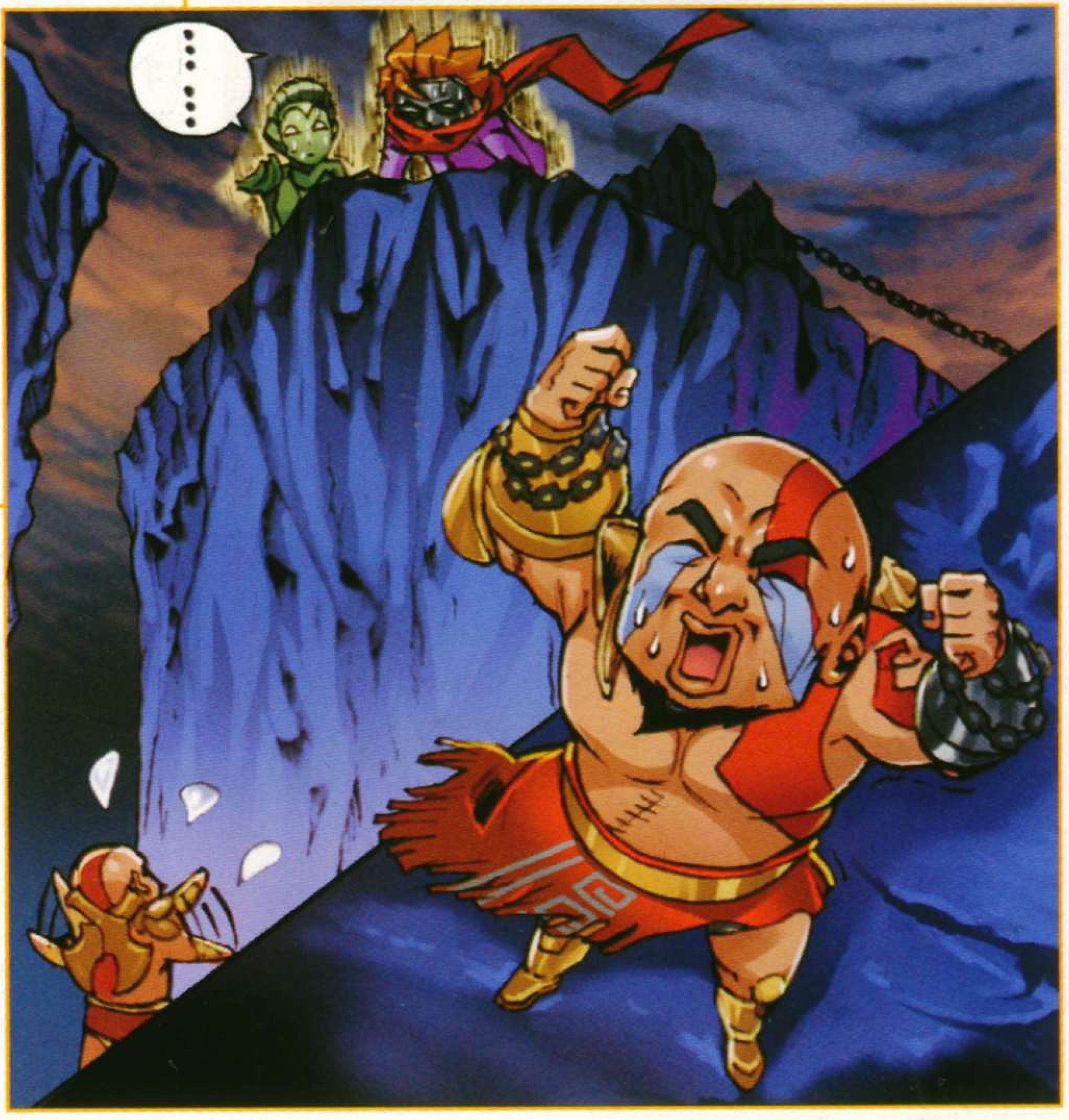
在看到最后一句话之前，我也很感动。

Email　FJ：然后在”读编往来“里看到一信周姓读者是从送光盘开始就买到现在的，我顿时一种优越感油然而生，咱在那之前已经买了N本了（62期至今，前段时间还把以前缺的66期给买回来了）；接着一看人家要出国还可能是移民，顿时我就蔫了……人生大起大落不过如此……

你的心态和我看中奖公告是一样的。

Email　常凯申：我通关《战神III》啦！据我妹在一旁的不完全统计，我通关花了一个下午一个晚上和一个早上（我是从头天下午开始玩，玩到第二天早上通关的，中间有睡觉），死了97次，其中摔死81次。奎爷英雄无敌，秒杀众神不在话下，就是机关太阴险，害得他经常摔死。宙斯应该多修几个迷宫，保证困住奎爷。

的确如此。话说本人有一次与宙斯决战之前，走到指定地点即可进入决战，结果我控制奎爷在潘多拉和雅典娜的众目睽睽下掉到一条阴沟里摔死了……



本期读者语录 Email 希罗・尤依：个人建议“怀旧殿堂”内容题材不一定局限于游戏，游戏制作人、游戏玩家、游戏主机等都可以成为主题。
（纱迦回复：这个建议不错，下期就是一个特别内容，不要错过哦！）

QQ群号:77269227

@ 孤独逍遥：本人是 UCG 的忠实读者，期期必买，以前的我只关心一些游戏攻略，而现在却关心的是编辑们的每期寄语，这次也是因为 levelup 被关闭才导致我写这封信的，不知道各位小编会不会怪我，我这几年买杂志都是先上 levelup 论坛看看杂志是否出版了然后才去找报亭 BOSS 的，其实我觉得杂志社可以完全抛开 levelup 论坛的束缚，可以建立一个专门的属于我们 UCG 迷的论坛，做我们自己的游戏与工作。也就是，小编们常说的，努力工作，拼命玩。我可不可以帮杂志社做个官方的论坛呢，以便让我们这些忠实的读者找到安身之所，不再随风漂泊、无处安身。

开办专属论坛可不是一件容易的事情，除了增加成本、花费人力之外，各种有关规定也会如一层层枷锁般地套上来。万一网站出了点什么问题，那可就连累杂志了……

日本最大的软饭情报站在 4 月 1 日宣布将扩充为 X360 和婚姻生活的专门网，还放出一张男子与 X360 结婚的雷图。

高三留言板

向编辑部致敬，小编辛苦啦！我们现在正高三呢，虽然学习都很忙，但我们油炒饭始终是班级潮流的引领者，同学的开心果。在这次每周例行的班会课上，为了解放体内的的无双槽，清空身上的压力值，爆发出心中的小宇宙，在我们这几个油炒饭的组织下，我们集体观看了神片——《李献计历险记》（UCG 光盘上的哦）。

此举一来是让大家欣赏佳作，二来也算是播撒中国动漫的新希望吧。许多同学在观赏完毕后都发表了自己独到深刻的见解，班会最后的时间我们留给了 UCG 光盘上的其他内容，让大家感受 UCG 的魅力，次时代的魅力。在同学们不断的赞叹声中，我们越来越感到 UCG 不单单是一本游戏杂志，不仅仅传递着最新最强最好玩的游戏，更在时时刻刻传递着感动，是一本真正让我们在紧张学习中得到放松的好书，UCG 最高！

——哈尔滨市第三中学 UCG 应援团

我觉得你们简直是榜样了。很多同学都来信说，因为高三，所以要放弃UCG。其实呢，UCG 本身无毒无害，看不看 UCG，和高考考多少分其实没任何关系。只是这么多人一起参加高考，不可能人人都考出好成绩。老师肯定不会承认，孩子成绩不行是因为教得不好，所以就得另找替罪羊，于是游戏就中标了。当然，咱们也不排除有些同学自制力比较差，一看 UCG，就想玩游戏，就算玩不到，成天牵肠挂肚，用在学习上的精力自然就下去了。所以呢，对于那些要放弃 UCG 的同学，我也是理解和支持的。不过若是能够把看 UCG 当成一种放松，那才是真正的双赢呢！

@ 北京　赵昌芒：作为一个大四即将毕业、8 月份又将投奔美帝继续念的过来人，对高三的小朋友们我只想说，这种事情只能自己抓点紧，谁想说玩游戏缓解压力嘛，你我都知道你是怎么想的。毕业时最舍不得的就是同学们，平日里打球，联《怪物猎人》，闲逛，到了期末一同抱佛脚。转眼间就要到毕业了。当然我也舍不得同学的 PS3……最要好的小哥们正在俄罗斯做毕设，等他回来就要毕业了，最近俄罗斯挺不太平的，哎，扯远了。至于出国就看不到 UCG 及各位小编的话好像本期有人说了，其实这并不明智，因为现在才 4 月份，在之后的几个月里再想跟各位小编聊天会很尴尬的……所以我就不说了。

过来人的话不可不听。不过呢，有些教训一定要自己经历过才能体会得到，所以呢，各位高三的朋友们还是多多努力吧！

@ 北京　周莹：若说高三最郁闷的事情，莫过于什么娱乐活动都只能推迟到高考结束后进行……对于我这个标准宅女来说，这可是相当痛苦的。我现在已经列了好几个清单了，有要看的动画、要看的电影、要看的美剧日剧，最纠结的是要玩的 PSP 游戏。因为小 P 要高考之后才买，所以想玩的游戏我是从小 P 诞生开始积攒到现在……每天看着日益变长的清单，无比期待的同时也开始望而生畏了。那么多，一个假期真的能解决吗？而且每天都看好多动画电影，一定会吐的。小编常说，当爱好变成职业就会比较痛苦，我想说，当爱好变成任务，大概也不能全身心地投入享受吧？

其实爱好变成职业没什么痛苦的，我们都是乐在其中啊！我想你一定是误解了。你应该把你欠下的账当成一笔财富，而不是机械的任务，这样肯定会找到乐趣。加油吧，美好的假期在等着你。

@ 黑龙江　金龙哲：最近我身边发生了与游戏有关的趣事。身为高三生，苦中作乐是必备技能，电子辞典于是成为上上之选。现在的电子辞典真是越来越高级，彩屏、触摸屏不在话下，还有 FC 模拟器呢。于是乎，一个名为《SUPER　MARIO　BRO.》的游戏流行开来，一时间电子辞典成为抢手货，上课、下课都有人玩，热度堪比 PSP。玩者男女都有，还有人为游戏配音，尤其是好几个人围观时，热闹极了，只可惜不能联机不能双打。据本人采访发现，玩者大多接触 TV　GAME 极少，但他们对“超级玛莉”有强烈认同感，并可轻松哼唱游戏音乐。对此我们称之为“补课”。

高三学生生活的确非常贫乏。我们当年没电子辞典，只有计算器，什么游戏都没有。但尽管如此，大家还是发明了一种游戏，就是输入 1+1，然后连按等号键，看最后的数值即可知道你按了多少下。一般都是一分钟为期限，本人速度一向一流，到后来练出了按键神功，后来玩《饿狼传说》用山崎龙二次次出 MAX 超杀就是拜此所赐。如果当时有《马里奥》，那估计大家都不用上课了……

Email：以上所说内容仅是我的个人观点，讲得不好与本人无观！

北斗中毒症

剧本 纱迦

本期读者语录　北京　王晨露：想问一下雷电，X360 的手柄是不是真的很不适合玩音乐游戏？我听说那个手柄方向键不准，而键程长，想想就觉得可怕，但买专用周边的话又贵了……（雷电回复：用手柄勉强玩那些必须用周边才能体会到真正乐趣的音乐游戏本身就打了一个折扣，再配上不准确的方向键简直是折磨。如果觉得原版周边太贵，可以花较少钱买山寨周边。）

@ 王翊赫：“新作发售表”的 PS3 和 PSP5 月 25 日的《小小大赛车》为什么是《小小大塞车》？难道小编已经预知它会大卖而导致联网对战人数爆满？真的发生比如同时 200 多人一起挤一个房间里比赛么？那真的就是塞车了……

猛拍一砖 肇事者：九兵卫

北京 庄晰然：我今年刚刚 18，大把的时间可供使用。我要好好学，我学中文，学英文，学日文；我梦 X360、梦 PS3、梦 PSP、梦 NDS；我开着高达上宇宙，我搬起月球砸太阳，我要搞得天翻地覆，把 UCG 读者之名写满宇宙！

@ 湖北武汉 陈小豪：其实我一直没有了解清楚什么叫作宅男。只不过前两天，看着我手中的高达模型，我的一位朋友从嘴里蹦出一句让我错愕不已的话：“你越来越像一个宅男了！”刹那间我呆住了，我永远想不到这个我原本认为应该与我无缘的词会降临到我的头上。仔细想想过去，放假常年不出门只玩电脑，算不算宅？拥有许多高达模型算不算宅？喜欢对着美女发呆算不算宅？我知道，我还没有房子，所以不算宅。让可恶的日子见鬼去吧，这便是一个伪宅男的心声。

我发现中国人特别反感被别人称为宅男。其实各地对宅男这个词的定义都有所不同。我们这边基本上把平时喜欢宅在家里、不出门的人都称为宅男，而在日本则需要达到很高的境界才能被称为宅男，像宇多田光等名人都自称是宅，因此并不是一个绝对的贬义。有读者 Email 发来一个漫画特别搞笑，在此与大家一起分享一下。成为宅男并不是一件简单事情哦！

“你已经死了”
剧本 九兵卫

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.28

索尼在 5 月份公布《FF X Ⅲ》中文版可算是老谋深算，如今日本本地的游戏产业萎缩，索尼必须找到全新的市场，这个市场也就是亚洲（中国），毕竟中国是一块还没有开发的市场，虽然中国的电玩市场是块难啃的骨头，充斥着各种盗版游戏和破解机器，但是目前 PS3 是幸免的！而且索尼发布《FF X Ⅲ》中文版居然在 5 月份，后来我想想了，再过一个月就到了 E3 了！索尼真可谓是走一步看三步啊，如果 5 月份《FF X Ⅲ》中文版发售成功，那么我想 E3 会有更多的大作将会汉化的！而对于破解的 X360 和 Wii 他们一直没敢说准备公布中文版的游戏，恐怕就是怕了中国的盗版市场。值得注意的是索尼还用 3D 模式公布了《FF X Ⅲ》，看来高清已经不是索尼发展的方向，3D 将来肯定成为主流！我想现在不少“《FF》系列”的粉丝就在期待了，5 月份游戏发售时，这会是一个里程碑！

不管怎么说，《FF X Ⅲ》发售中文版，对于索尼来说这只是一小步，但对于广大中国的电玩爱好者却是一大步，我想将来在公布所有游戏的时候，除了公布日版美版……后面会加中文版！

——Email 虫师

对于索尼来说，这次准备出《FF X Ⅲ》中文版最主要的目标，是想了解一下《FF X Ⅲ》在中国的价值有多大，以后值不值得在继续公布更多的中文版游戏。如果这次成功的话，我想在今年 E3 展上面会公布更多的中文版的游戏，也许《最终幻想 Versus X Ⅲ》也许公布中文版，毕竟现在日本的游戏市场在逐渐萎缩，虽然在欧美地区销售量比较好，但也不是长久之计，毕竟 X360 和 Wii 也不是省油的灯。与其在欧美跟 X360 和 Wii 拼得你死我活，倒不如在中国发展一下，也许效果会很好。对于索尼来说们中国这块土地也许是将来发展的重大战略目标。PS3 现在并没有破解，这样在中国的盗版市场没有可乘之机，大家也只能买正版了。对于中国玩家来说，《FF X Ⅲ》已经发售很久并不重要，看过剧情也不重要，重要的是我们在也不用玩日版或是欧美版的游戏，我们终于可以玩到汉化的游戏啦！也许在将来除了 E3、科隆、东京游戏展以后，还会有中国大陆的电视游戏展！

——Email 249874368

解析8 大家对于《FF X Ⅲ》中文版的看法真是惊人的一致。其实 PS3 和 X360 上已经有很多中文游戏了，只是这些游戏的影响力都不够，除了第一方大作，鲜见有分量的第三方大作汉化。如今《FF X Ⅲ》的汉化真的是破天荒了。不过中国的电玩市场比较复杂，国外的游戏厂商想要在这块“新大陆”获得一席之地绝非易事。《FF X Ⅲ》推出中文版，让我们看到了希望，但也不能过于乐观。毕竟《FF X Ⅲ》中文版名义上的销售对象还是仅限于香港和台湾地区，即使可以证明 SCE 认识到了国内市场的巨大潜力，但中国玩家只能“曲线式”购买正版更多地还是让人感到无奈。因此，E3 展会上出现中文游戏的信息，目前来看可能性几乎为零，这只能算是玩家的一个良好愿望。不过即便如此，只要大家支持正版、支持中国游戏市场，相信总有一天会在国内买到“堂堂正正”的中文游戏。

本期话题：

①说一说毕业前的留念与回忆。
②说说你们老师是如何镇压游戏的。

本期读者语录 上海 白喵卫士：想问一下晴天，你的飞信现在还在用吗？当时搞飞信问答时我没办法参加，现在能用飞信了，却又没见到这个栏目了。（晴天回复：“飞信问答”是当初和厂商联合举办的推广活动，现在已经不再使用了，如果你有什么主机或游戏方面的问题，都可以发送 Email 到问题小卖部，晴天一定会尽快为你进行解答。）

QQ群号:77269227

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

PEGA PEGA 四合一摇滚鼓王（对应 X360/Wii/PS3/PS2）

1名

一等奖

PEGA Wii 手柄 无触点感应双充

3名

三等奖

5名

PEGA PS3 超薄版主机支架

本期奖品由 PEGA 独家提供

二等奖

5名

PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

3B 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA 四合一摇滚鼓王（对应 X360/Wii/PS3/PS2）

上海 陈金跃

一等奖 PEGA Wii 手柄 无触点感应双充

北京	庄晰然	成都	刘元岁
汕头	林少忠		

二等奖 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

北京	房宽京	徐州	张自强
桐庐	冯 华		

三等奖 PEGA PS3 超薄版主机支架

扬州	汤剑雄	唐山	顾家磊
扬州	王宜宾		

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

上海	刘 毅	柳州	黄 景
上海	孙明明	重庆	苗天敏
北京	吴文力	承德	张业敬
深圳	李国西	西宁	罗 仪
西安	乐子丰	宜昌	王子苓

本期特别放送

10名 各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

因为各种原因，很多玩家都无法体验热门大作的在线部分。那么对于这种内容，您认为我们应当怎么做呢？①因为能玩到的人很少，完全不用提；②毕竟是热门大作，还是应该简单介绍一下；③应该为那些能玩到的人着想，详细报道。玩不到的人也可以看看。请简述理由。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《大家的初音未来》vol.2，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、3、4 辑，定价 28 元／辑；《水树奈奈完全档案》，定价 38 元；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《高达模型年鉴 2010》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 9、11、15 辑，定价 19.8 元／辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《猎人大全 G》，定价 28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、5、6 辑，定价 9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《模魂志》第 33、42、43 期，定价 15 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010 电 话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15、22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、129 ～ 132 辑，定价 9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、28、29 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，《PSP 专辑 VOL.6》，《PSP 专辑 VOL.8》，定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元，《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元，《卡牌 · 桌游》第 2、4 辑，定价 15 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 32、36 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《生化危机》特辑、《如龙 3》特辑、《未知海域 2》特辑，定价 12 元；《最终幻想 X Ⅲ》特辑，《战神 3》特辑，定价 38 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29 ～ 31、33、35、36 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《Xbox 360 专辑》第 8 辑、第 10 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 8 辑，定价 32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 ～ 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 224 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 249 期，定价 9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 182 · 183 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000 电 话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

QQ群号:77269227

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

◆最近，女友迷上了三国杀，不但每周都要我扯旗拉上众小编杀上一晚，而且每天下班回家的必修课也是三国杀 OL。早上叫我起床，一掌打下来，“杀”！我已经被训练得迷迷糊糊之际也能以“闪”应之。

◆《未来闪影》现在已经沦落到每周看看文字剧透就 OK 的地步，这部 09 年新剧是真真正正的雷声大雨点小之作，剧情进展之缓慢令人忍无可忍。

◆【转】皇马买了本泽马，里昂进四强了。皇马卖了斯内德，国米进四强了。皇马卖了罗本，拜仁进四强了 .... 见过杯具的球队，没见过这么杯具的球队。AC 米兰抱着皇马的大腿使劲摇啊，哭啊：“你丫的我买你的亨特拉尔，就我没晋级！！！你怎么搞的。。”皇马大吼一声：“我靠，你派来的卡卡呢？”说完二者瘫软在地……

◆在问到谁将是历史上的最佳球员时，马拉多纳表示：“这个事情必须要到梅西结束职业生涯的时候才能有评价。他正走在成为历史最佳的正确道路上。如果莱奥能夺得世界杯，成为历史最佳，我怎能不感到幸福？那样的话，贝利和马拉多纳谁是历史最佳的争论也烟消云散了，最好的一点是，梅西还是阿根廷人。所有人，包括巴西人、德国人、西班牙人、法国人、意大利人都必须承认：世界上最好的球员只能诞生在我们的国家。”

◆【地沟油有感】在日本，导游说，上代日本人的平均寿命是 85 岁，但这代会下降到 60 岁左右，原因之一就是太爱干净了。由此推断，中国人民一定是这个由蓝变黄变红的星球上最后的智慧生命体。

本期个人签名

●终于去了一趟富士山。

【K-ON！】《轻音》第二期的 OP《GO！ GO！MANIAC》绝对是神曲，时隔一年多实在是有说不完的感动。据说这次是半年番，看来“高三”的生活会是相当丰富了。当然，第二期的开播也意味着本作的各种周边即将对 FANS 的钱包展开新一轮的扫荡，各位做好准备吧。（咳咳，故作镇定……）

【恐高症】清明节休息，和远道而来的朋友去东部华侨城，忽忽悠悠地坐上缆车来到云雾缭绕的山顶，从缆车上颤巍巍地下来时已经只剩下半条命，脑子里嗡嗡作响只回荡着飞行员的那句话“给你 20 块钱，去害别人吧！”（坐缆车的 20 块钱绝对是自己这几年花得最不值的 20 块钱！没有之一！）更要命的是想要下山，居然还得站在悬乎乎的“天”桥上排队等上一个小时才能原路返回，得知这一“惨绝人寰”的噩耗后，我当场就站不住了……

【HD】忍了半年，最终还是给电脑配了第 3 块硬盘，近 3TB 的容量似乎还是有些捉襟见肘。记得刚上大学的时候，一两 G 的内存卡对于自己而言就已经是天文数字，可现在呢？在资源和数据的世界里，我们到底是要寻找一片属于自己的绿洲，还是在不断地走向迷失？这个问题很深奥。

本期个人签名

在山顶上玩悬空的大回环还挺开心，这个世界果然太疯狂！

■生于上世纪 70 年代末至 80 年代初的人肯定都看过《游侠传奇》(The Legend of the Lone Ranger) 这部电影。从这部电影中我第一次认识了美国西部，第一次感受了兄弟情谊，至今我都记得电影的音乐，还有那句经典台词：跑吧，银子！如今当看到《荒野大镖客》的游戏预告片后就彻底被吸引住了。在此除了提醒各位玩家关注《荒野大镖客》外（本期 DVD 收录），同时也保佑这款游戏不要辜负我的期望。让我们一同期待 5 月 18 日的到来。

■最近一个月晚上抽空又看了一批老电影蓝光版的片段，比如《终结者 2》、《铁血战士》、《机械战警》等等。这些电影我都看了不知道多少遍，每过一段时间再拿出来回味总有一番不错的感觉。虽然《铁血战士》要出新作了，但当看到主角是大鼻子阿德里安 · 布洛迪时，我的心里凉了大半截……

本期个人签名

一个快乐的周末。在哥哥家的阳台上，拿石子丢路人。我丢了第一个，没丢到，我哥哥一下就丢到了。好一个快乐的周末啊！

1. 最近养成了在睡觉前看一会冷笑话的习惯，有不少笑话网站现在都将冷笑话和糗事作为主要内容，看上十多分钟非常有乐趣，现在再让我看传统笑话，真的很难找到笑点所在。

2. 同学过来找我玩，正赶上深圳返潮最严重的几天，每天出门都会看到过道上流动着一层水，就像是谁家自来水管漏了一样，弄得她非常崩溃，对我之前描绘的温暖舒适的天气产生了极强的不信任。而这还不算严重的，最严重的是她看到了过道垃圾堆上吉祥喜庆的一群小强后，立刻仓惶而逃，我花了无数口舌鼓动她来这里工作（当然重点是陪我玩）的努力瞬间就全部告吹了。

本期个人签名

原来黄花菜就是忘忧草……

▲成就过 7 万，完成率超 95%，可以暂时休息一下了。

★近来总是感觉睡眠不足，真是“春眠不觉晓”。到网上一查，真是说法纷呈。有人说这是身体年龄小的特征，越老的人越不需要睡眠；也有人说这是年龄渐大的表现，老了精力不足，经常犯困。两种说法真是让我这个年龄处于微妙阶段的人忧郁不已呀，哈哈。

★这一期除了《北斗无双》，还搞定了 6 个游戏的全成就（不过其中有 3 个是 XBLA 游戏），一共入账 3600 点，成就迈过 7 万大关。

★为了成就，把去年的游戏《刺客联盟 命运武器》通了 7 遍多。打到第三四遍的时候的确感觉很烦，不过越往后越发现游戏的魅力。GRIN 这家厂商还是很有实力的，可惜如今已经倒闭了。为那个原本交由 GRIN 开发的不知名的《最终幻想》作品默哀。

★4 月新番大潮再临，不过如今日本动画真是一年不如一年，记得《凉宫》那一年，本人居然连追近 30 部动画，简直部部都有令人难以舍弃的魅力。如今勉勉强强也只能找出五六部感兴趣的。

★本人先看了一部名为《ARAKAWA UNDER THE BRIDGE》的片子，觉得不错。后来又听说新房昭之的《荒川爆笑团》不错，于是便看了一下，结果发现原来是同一部片子……不过《荒川爆笑团》的确非常搞笑，听说收视率也是名列前茅，新房你又赢了。

本期个人签名

我妹妹的作文：西游记里我最喜欢猪八戒

本期读者语录

Email Jinyin：惊悉编辑部又来两个新小编，本人甚是气愤，因为这代表本人来编辑部的机会又小了 2/N（N 不详）。总之，祝我的两个竞争对手好运吧！（J.H. 回复：也祝我们的 N 个竞争对手好运……）

QQ群号:77269227

最近“认识”了一个一直很喜欢的本地原创音乐人，据说曾经放弃已有的安定工作，专职以音乐为生。独立音乐又不像流行音乐，应是算不得娱乐圈，数年来跌跌撞撞，有为音乐奔波的快乐，也定有艰辛生活的苦衷。他们对中国音乐的贡献，比看到的大得多。

最近也跟风开通了微博，确实是个挺有意思的事儿。比 Blog 来得快，更有目的性地方便关注他人的动向。前提是大家都知道怎么玩才玩得好，整天在微博上长篇大论的人还是应该写自己的 BLOG，否则被刷下去的太快了，多可惜！还是拍点儿照片，说点儿心情，爆点儿料更合适。

写小编寄语是件很困难的事情，每过半个月时间跟大家说点儿什么事儿其实不太难，但是时间说长不长说短不短，破事儿一堆，值得说的却不多。也不能太矫情、太炫耀（小矫情和小炫耀还是不可避免的），说游戏谈电影的套路用得太多，久而久之就麻木了。试着从 Blog 中截取一段，却太私人化。

于是就罗罗嗦嗦出来上面一小段。

本期个人签名

All I have to care is now.

某一天和一个初中同学闲聊了几句，是我当时的同桌，以我的审美观来说算是个美女啦。不知不觉和她聊了蛮长时间，谈生活、谈理想、当然还谈到了悲剧的“人参”。因为小编算是我的第三份工作，所以对她现在的处境还是非常能理解的，毕竟面对家庭压力、生活压力、工作压力等等，让一个女孩子去承受，我感觉是太自私了。听说她因为工作环境差每月都要高烧一次，前几个月居然严重到去医院动刀子……面对聊天窗口，我总感觉有那么一丝晦涩，随后无奈地打上了“辞了吧……”这三个字。回想自己从大学毕业直到踏上社会，老爸一直告诫我做事不要一意孤行，这几年碰上的钉子也很多、吃亏的事也很 多，死脾气虽然改了不少，但依然是属于“看不惯就看不惯了”这种……对于她现在的处境，我除了同情之外还能做什么呢……？除非上帝给我改变世界的力量，在此祝愿她早日找到个更好的工作吧。

本期个人签名

偶尔写一点人生感悟也不错……

★前段时间去珠海玩了一趟，虽然是第二次去，但还是忍不住羡慕这座适合生活的城市。沿海而建的情侣路是我见过最长、最美的海边公路，傍晚时沿着情侣路走了一段，吹着清爽惬意的海风，到了酒店里拉开窗帘就可以看到无边的海景，更难能可贵的是，路上车流很少，增添了静谧闲适的感觉。第二天去了两个海岛，一个是可以骑着双人自行车绕着环岛的小路逛一圈，还有一个是新开发的大岛，跨过大桥后真有进入世外桃源的感觉，环绕岛屿的公路上几乎没什么车，一路上一边海景、一边山景，真是美不胜收……（老编：打住打住！当这旅游杂志了呢？）

★期待《潜龙谍影 和平行者》。现在惟一比较担心的是漫画式过场动画，根据过去的经验，这种动态漫画总给人很廉价的感觉，希望所占比例越少越好，还是传统的即时演算过场动画看着舒服。另外，去年 Capcom 不是公布了个《生化危机携带版》么？怎么还没消息呢？希望不要像《鬼泣 PSP》一样“始乱终弃”……

本期个人签名

出租自行车，40 分钟 25 元……充分证明了本人“自行车才是最强交通工具”的论断。

★去年在好友的介绍下玩过一段时间的《三国杀》，后来因为参与人数少、赶稿等各种原因就暂时放弃了。最近这股桌游旋风也吹到了编辑部，所以休假的时候晴天偶尔也会和其他小编约个时间战上几局，既解决了“放假不想玩游戏，但又觉得无聊”的尴尬，也能经常体会到十人大战的场面。当然最大的收获还是发现利用这种场合来打听八卦最合适不过了（笑）！

☆目前最大的心愿就是七八月份能找个时间亲自去上海看看难得一遇的世博会，记得上次去上海应该是都是 20 年前的事情了，现在那里的变化自然不必多说，就是不知道多年未见的亲戚是不是还认得我啊……

★这期杂志截稿后又要开始“大迁徙”了，目前暂定的目标是雷电同学的宿舍。每次搬家收拾东西是最让自己头痛的事情，一看到那些大大小小的盒子我的脑子就是一片空白，惟一记得的就是家人春节时的一再叮嘱，难道我是该找个地方真正安顿下来了吗？

◀纪念一下现在的书柜，接下来我就要为摆放在上面的东西寻找新家了－ －b

本期个人签名

怎么什么事都赶在这半个月了……

[铂]我其实很反感有人老是拿“80 后”说事儿。别忘了今年可是 2010 了，正宗的“80 后”都 30 岁了，要想摆老资格，麻烦请去教育“95 后”，谢谢！

[金]八卦一下。那年刚来编辑部，第一次有人向我介绍一对香港的“80 后”青春美少女组合，说她们在粤语地区还挺红的。的确，几年里头总能不经意的在电视、画报上看到她们。不过两人陆续被“前男友事件”和“前夫事件”搞得颇为狼狈，除了人气大受影响，青春已逝也是不争的事实，也是时候转型改路线了。

[银]买了台自行车健身器，觉得还不错，用起来比较安静，骑半小时就能冒汗。而且使用时比跑步机安静得多，可以看电视，玩一下《暴雨》这种不用经常按键的游戏也无大碍。争取半年内把那一整块突起的“腹肌”弄平一些。

[铜]杂志上市的时候，我想我应该已经挺入“50 白金俱乐部”了，过程耗时一年。不过一切对于我来说，都只是一个新的起点。

本期个人签名

中午不睡，下午崩溃。

J.H. 话说，来到编辑部接手的第一个游戏就让我感到巨大压力。《正当防卫 2》，从没详细了解过的系列（什么？前作都出了 4 年了？），以及陌生的 360 手柄（QTE 还要看半天按键）。不过凭着本人不输于他人的英语水平（哇哈哈哈），以及不怕苦不怕死的顽强精神（每个任务中都有数次阵亡记录），终于顺利完成任务（通关啦），并且培养起了感受美式风格的伟大情操（这是个好游戏！）。请各位读者不要介意括号数量（并且内容有些夸张）。

Nai 来到编辑部的第一期杂志终于诞生了。兴奋！这里再次跟大家打个招呼，我是 Nai。由于实在厌倦了每日陪日本大婶聊天谄媚，加之一心向往 UCG，所以没等今年樱花烂漫就从日本跑回来了。不后悔，UCG 这地方有点意思。Nai 在日本时就住在小岛秀夫老家附近，擅长关西话。日语有问必答（不答时你就别问了＝ ＝）。Nai 热爱体育运动，尤其喜欢格斗技。主修泰拳，辅修柔道。有同好者欢迎交流！（来信交流 ＝＝）

本期读者语录 Email 张涂：以往 UCG 小编都是走一个，来一个，这回炎骑士一走，居然来了两个。原来炎骑士这么能干啊，他一人走了居然要找两人来顶替，对他有点刮目相看了。（纱迦回复：炎骑士此刻泪流满面。）

QQ群号:77269227

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.4.13-2010.10.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色字体为不同版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

为了照顾对游戏有特殊语言要求的玩家，从本期开始，发售表中将增加重点游戏不同语言版本的发售信息（主要针对日版和美版）。此增加内容主要针对红色的“注目”作品，红色信息为该作的最早发售日，后发售的不同语言版本以蓝色表示。比如《潜龙谍影 和平行者》，日文版将于 4 月 29 日发售，而一部分玩家等待的英文版将于 6 月 8 日发售。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
15日	三叶草之国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	Prototype	文字冒险	日版
22日	柏青嫂 寒蝉鸣泣之时 祭	パチスロ ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	益智	日版
29日	ef 两人的妖精传说	ef – a fairy tale of the two.	Comfort	文字冒险	日版
		2010年5月			
27日	铃之音7 重生之结	スズノネセブン！ ～Rebirth knot～	Alchemist	文字冒险	日版
27日	强袭魔女 与你度过的生活	ストライクウィッチーズ –あなたとできること A Little Peaceful Days–	Russel	文字冒险	日版
		2010年6月			
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの楽園	MMV	动作	日版
15日	快打旋风 双重冲击	Final Fight: Double Impact	Capcom	动作	美版
22日	尼尔 伪装者	NieR Replicant	Square Enix	动作角色扮演	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights: Retribution	NBGI	动作射击	美版
27日	尼尔	NIER	Square Enix	动作角色扮演	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	实况足球2010 蓝色武士的挑战	ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战	Konami	体育	日版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
25日	小小大赛车	ModNation Racers	SCE	竞速	美版
		2010年6月			
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
24日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの炼金术士2～	Gust	角色扮演	日版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
		2010年7月			
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
29日	战国BASARA3	战国BASARA3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
24日	凯恩与林奇2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演
2010年内	荣誉勋章	主视角射击			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
15日	苍黑之楔 绯色的欠片3 携带版	苍黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	皇家新娘 棱镜物语	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー	AMW	文字冒险	日版
22日	原宿侦探学园 铁木	原宿探侦学園 スチールウッド	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	魔界战记 无限	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	角色扮演	日版
22日	噩梦骑士 携带版	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	策略角色扮演	日版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ～フェルガナの誓い～	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	向阳素描 空中卵石 携带版	ひまわり –Pebble in the sky– ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
22日	跨越真实 携带版	リアルロデ PORTABLE	角川书店	文字冒险	日版
22日	Canvas3 七色的奇迹	Canvas3 ～七色の奇迹～	GN Software	文字冒险	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
28日	少女的恋爱革命 恋爱报告 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！！ Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	日版
29日	女装校园恋曲 携带版	乙女はお姉さまに恋してる Portable	Alchemist	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yeti	文字冒险	日版
20日	B' s–LOG聚会	B' s–LOG パーティー	Alchemist	文字冒险	日版
20日	钢之炼金术师 约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	角色扮演	日版
20日	NUGA–CEL！强化！	もっと NUGA–CEL！	Idea Factory	策略角色扮演	日版
20日	实况足球2010 蓝色武士的挑战	ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战	Konami	体育	日版
25日	小小大赛车PSP	ModNation Racers PSP	SCE	竞速	美版
27日	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	烈焰联盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
27日	GA艺术科 艺术设计班	GA–艺术科アートデザインクラス– Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
27日	水仙 若有明日 携带版	ナルキッソス～明日があるなら～Portable	角川书店	文章冒险	日版
27日	魔力充电娘	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russel	文字冒险	日版
27日	空之音 少女的五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	Compileheart	文字冒险	日版
		2010年6月			
8日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	唱歌的王子殿下	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	文字冒险	日版
24日	混沌思绪 NOAH	CHAOS; HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
24日	我的暑假 携带版2 神秘姐妹与沉船的秘密	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姐妹と沈没船の秘密！	SCE	动作冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
		2010年7月			
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク –Project DIVA– 2nd	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	武装神姬 战斗大师	动作	2010年夏	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演
2010年内	怪物猎人 携带版 3rd	动作			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年4月			
20日	怪物猎人3 tri	Monster Hunter 3 Tri	Capcom	动作	美版
22日	IVY THE KIWI?	IVY THE KIWI?	NBGI	动作	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	巴斯钓鱼Wii 世界锦标赛	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	Arc System Works	体育	日版
29日	安藤检索	安藤ケンサク	Nintendo	益智	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
23日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	美版
		2010年6月			
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
10日	异度之刃	XENOBLADE	Nintendo	角色扮演	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
24日	HOSPITAL. 6人的医师	HOSPITAL. 6人の医师	Atlus	益智	日版
27日	银河战士 另一个M	Metroid: Other M	Nintendo	动作射击	美版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
		2010年7月			
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA3	战国BASARA3	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作			

QQ群号:77269227

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
15日	从零开始 简单汉语DS/韩语DS	ゼロからカンタン中国语DS/韩国语DS	IE Institute	益智	日版
22日	IVY THE KIWI?	IVY THE KIWI?	NBGI	动作	日版
22日	火影忍者疾风传 忍术全开 查克拉爆发	NARUTO-ナルト- 疾风传 忍术全开! チャクラッシュ!!	Takara Tomy	动作	日版
28日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	角色扮演	日版
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭!	Takara Tomy	动作	日版
29日	化妆天堂 美丽魔法	コスメちっく☆パラダイス～キレイのマホウ～	GAE	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
13日	TRICK DS版 神隐之馆	TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～	Konami	文字冒险	日版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	大家来读书DS	みんなで读书DS なるほど! 乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	益智	日版
20日	足球小将 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	KONAMI	体育	日版
27日	徽章战士DS	メダロットDS	Rocket Company	角色扮演	日版
27日	G.G系列收藏+	G.Gシリーズコレクション+	Genterprise	益智	日版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
27日	超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	国夫君的超热血 足球联盟与超级杯	くにおくんの超热血! サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ篇	Arc System Works	动作	日版
2010年6月					
3日	怪谈餐馆 隐藏菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
10日	洛克人ZERO 合集	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	拓麻歌子 活蹦乱跳的店员	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	益智	日版
17日	乌龙派出所	こちら葛饰区 亀有公园前派出所 胜てば天国! 负ければ地狱! 两津流一攫千金大作战	NBGI	益智	日版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter:Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战!!	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	Love Plus+	模拟育成	2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险
2010年内	大神传 小小的太阳	动作	2010年内	第二国度	角色扮演
2010年内	足球小将 激斗的轨迹	体育	2010年内	心跳回忆 Girls' side	模拟育成
2010年内	黄金的太阳DS	角色扮演	2010年内	FC大作战DS2	动作

XBOX360

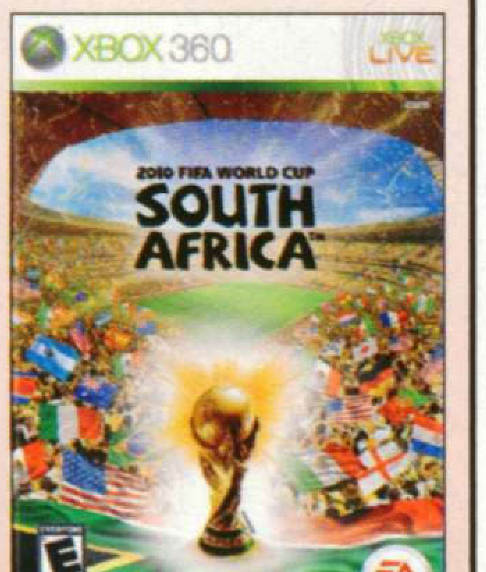
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
13日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell:Conviction	Ubisoft	动作	美版
14日	快打旋风 双重冲击	Final Fight: Double Impact	Capcom	动作	美版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
22日	尼尔 完全形态	NieR Gestalt	Square Enix	动作角色扮演	日版
22日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ ～绊地狱たち～ EXTRA	5pb.	射击	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights:Retribution	NBGI	动作射击	美版
27日	尼尔	NIER	Square Enix	动作角色扮演	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTER IV	Capcom	格斗	日版
29日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
27日	死亡微笑II X 魔界的圣诞	デススマイルズII X 魔界のメリークリスマス	Cave	射击	日版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
24日	战极姬2 叶隐少女乘风而去	战极姬2 ～叶隐の乙女、风云に乘ず～	System Alpha	策略	日版
28日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter:Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
2010年8月					
24日	凯恩与林奇2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年9月24日	光环 致远星	主视角射击	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击			

04.27 2010南非世界杯

多机种 体育 | EA Sports | 对应机种为PS3、X360、PSP | 推荐度 A



本作是惟一获得官方授权的2010年南非世界杯的足球游戏，作为世界上最大的足球盛宴，游戏真实收录了南非世界杯的10座比赛球场和参加过预选赛的全部199支国家队和球员的官方数据。本作更加注重比赛中气氛的渲染，球场的细节被刻画的相当出彩，诸如球迷抛下的彩带和纸屑，不同国家的标语等能够让玩家亲身体验世界杯的激情。游戏的系统和引擎基本延续了大受好评的《FIFA10》，为了能够让更多的玩家感受世界杯的精彩，游戏专门为新手添加了两键操作模式，亲和力十足。

04.28 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2

攻略预定

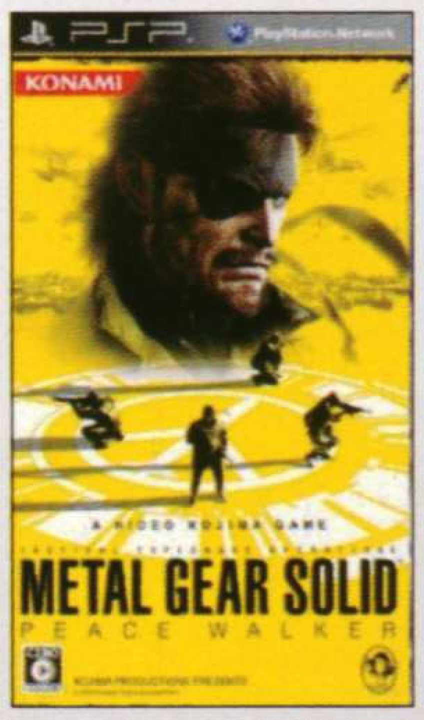
NDS 角色扮演 | Square Enix | 无对应周边 | CERO A | 推荐度 A

时隔4年，《勇者斗恶龙 怪兽篇》的新作即将再次和所有FANS见面。游戏依然由堀井雄二、鸟山明等人组成的黄金团队负责开发，引擎则借鉴了NDS版前作以及去年发售的《勇者斗恶龙IX》，其整体素质无需怀疑。相比正统作品，《怪兽篇》的玩法有很大不同，游戏中的主要乐趣在于如何捕捉怪物并进行配合的过程。相比前作，《DQMJ2》最显著的变化就是怪物的体型，不仅战斗中怪物之间的体型差异会更加明显，而且玩家的队伍也会对怪物的体型有所限制，这一新要素加入增强了游戏的策略性。

04.29 潜龙谍影 和平行者

攻略预定

PSP 动作 | Konami | 无对应周边 | CERO C | 推荐度 S



《潜龙谍影》最新作即将发售，小岛组是以制作《MGS5》的态度对待本作的。本作拥有正统《MGS》的潜入感觉，讲述传奇战士BIG BOSS阻止核战和世外天堂的成形过程。四人合作过关是系列的全新尝试，任务制的流程更是适合联机。在战场上将敌兵用气球传送到海上基地，进行道具研发。与十几个厂商合作，刺客斯内克信念之跳、猎人斯内克与孤岛上的怪物大战、允许使用《前线任务》中的部件……这些都让各种FANS惊讶不以。丰富的内容让本作显得非常庞大！充满希望的新开始！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

QQ群号:77269227

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

在本期杂志制作期间，我收到了去年曾为我们提供奖品赞助的“友基科技”发来的新品档案——一款以2048级压感为卖点的数位板。不知道这款板子是否已经打动了你的心了呢？如果对“她”有兴趣，一定不要忘记密切关注我们近期的活动安排，因为这款名为“Rainbow 2代”的板子，极有可能在“游风艺苑”与“友基科技”即将联合举办的主题活动中以奖品的身份登场，一起期待吧！此外，最近信函稿件在增多，其中还有通过EMS方式发来的。大家的支持让我们非常感动，但有必要告知大家的是，通过邮政途径发来的稿件很多都难免遭到折损。因此本刀建议大家尽量还是把稿件扫描后通过Email方式发来吧！

北京·周沫

一张画风几可乱真的《MGS3》同人海报，作者周沫是我们的老朋友了，他在来信中洋洋洒洒地写了千余字的创作感言，其中详述了对新川洋司画风的理解，分析颇为到位。有兴趣共享该技法的朋友，可以Email我们哦！

南京·DJ.M2U

右边这位名为“NU娘”的小丫头来头可不小，她是咱们“天下聚会”南京联盟的代言人，而她名字中的NU即“Nanjing Union”的缩写。有这个可爱的MM陪伴左右，聚会时氛围肯定会更加妙不可言吧！

上海·K.LL

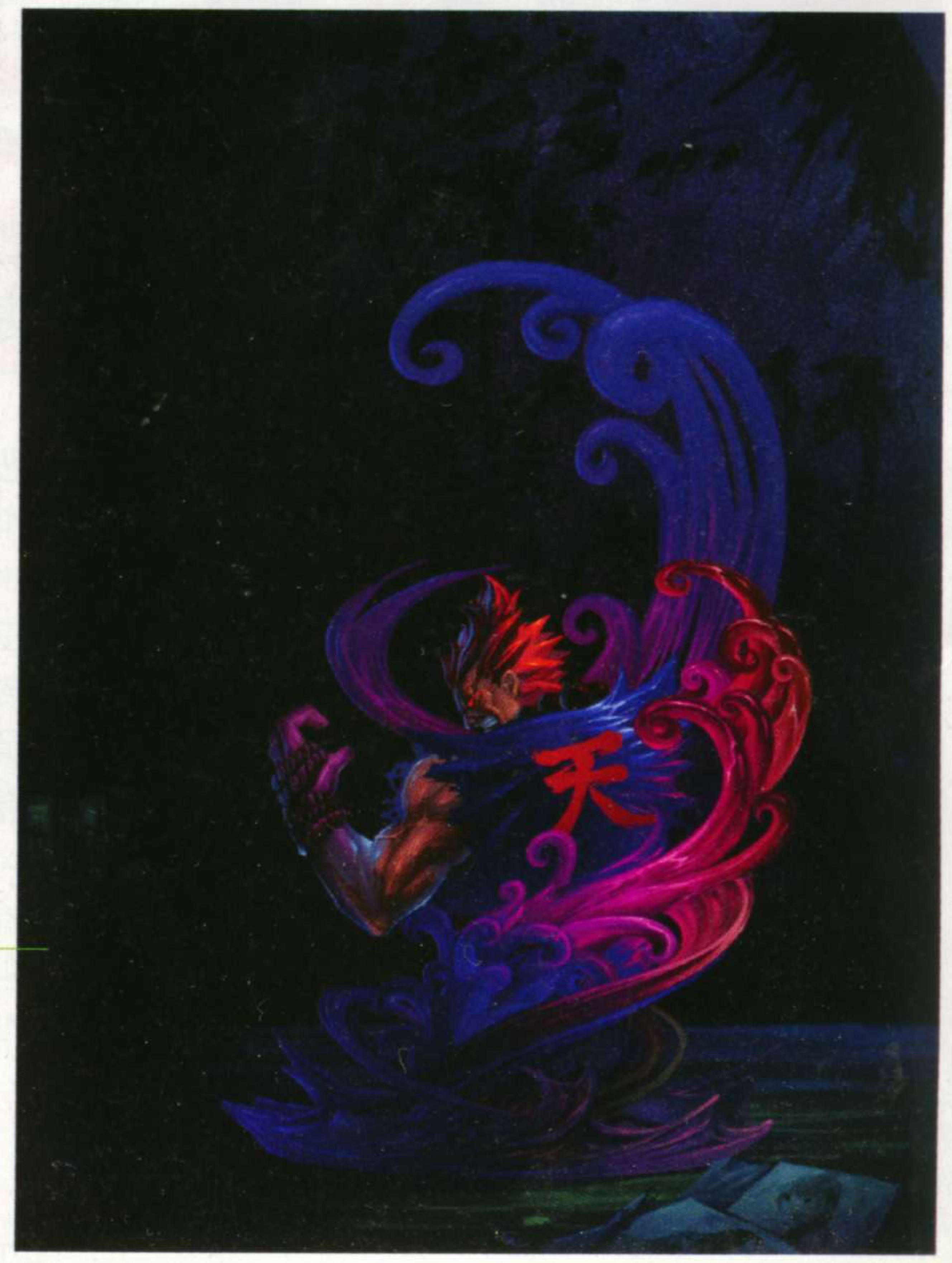
K.LL同学好久不见了，这次她带着一张精心绘制的《龙背上的骑兵》同人插画强势回归。与她之前惯于采用的清新亮丽画风不同，上图以深红和黑作为整体基调，成功地营造出一种凝重的气氛，很好地呼应了原作中晦涩的世界观。

南宁·神月

最近表现活跃的美少女画手神月又有新作与大家见面！猫耳、蕾丝花边、女仆装、调皮表情再加上小猫Pose……似乎一切萌元素都集中在一起了，实在是可爱得让人受不了。

广州·Guy Wong

作为“《FF》全系列”最具代表性的主角之一，克劳德在玩家中一直都拥有不俗的人气。右图中，他以2D动画风格造型示人，原本刚硬蓬乱的头发也柔顺了不少，显得更加清爽俊朗。



深圳·韦煜

通常在以豪鬼为对象的插画中，画手们都会下大工夫去营造那种肃杀的氛围，但右边这幅名为《豪手办》的作品，另辟蹊径，将斗气弥漫的豪鬼处理成手办模型，观赏性满点且趣味十足。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

河北 唐努：最近买了台X360，发现是翻新机，才玩一个月光头就不行了。真希望你们每年也能搞个3·15，曝光一下这些奸商！（一刀回复：在没有正规市场的前提下，如何判断主机是否翻新的确是令玩家头疼的问题。您的来信提醒了我们，帮读者提高硬件鉴别能力是我们的职责，相关专题敬请期待！）

QQ群号:77269227

在哪里查下期杂志的上市预告？
淘宝网动漫游书店首页即可查看各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍
还可以当即预订书刊，方便快捷！
皇冠信誉 100%好评率 平邮免费 支付宝网上付款或邮局汇款
书店网址：shop33788833.taobao.com